超大企划全面揭秘2010！游戏业机密大起底！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.268

无双报道
GT赛车5／生化奇兵2
怪物猎人日记 温暖的猫村
世界树迷宫2 星海的来访者

FFXIII 最终研究

怨念全消
全面冲击终极白金奖杯！

彻底攻略
黑暗骑士

怪才激情碰撞
神谷英树VS.樱井政博
新春特别业界杂谈

卷首特辑 来自地球的另一面
欧美媒体眼中的2009游戏们

独家预读全年精彩游戏
2010游戏业深度探索
26个角度&100种可能

特别策划
大专题
全面整理2010年电玩迷不能错过的重要游戏事件

2010年的关键一册在手，附录大作发售表权威版

2010年1月下 总第268期
ISSN 1006-5032



欧美 停留在媒体眼中 2009 年度最佳游戏

光阴如箭，转眼又是一年。二十一世纪的第一个十年已经过去，这也是游戏业界的黄金十年。在这十年中，游戏业界不论是硬件的升级还是游戏制作的理念都方面发生了很大的变化。2009年，作为这个黄金十年的末尾，自然是值得纪念的。那么，在欧美媒体眼中的09年最佳游戏是…… □文/北斗

GAMESPOT年度最佳游戏

「恶魔之魂」

PS3/2009年10月6日/From Software

编辑评论 感到震惊？我们也是。在各个平台都强作如云的2009年，一款谁都没有注意的APRG游戏征服了我们的想象力，并且久久不放。

从很多方面来讲，《恶魔之魂》都是一个传统的地牢探索类游戏。你需要在黑暗阴森的过道中探索、击败各种令人毛骨悚然的敌人、缓慢的向着未知的地区深入。然而，即使这些传统要素在《恶魔之魂》中也体现的相当出色，细致的表现牢牢地抓住了玩家们的心。例如，Boletaria是一个危险的腐朽国度，你艰难的越过了充满恶臭沼泽，而等待你的是一只三头怪物；当你爬上无尽的阶梯后会有悲鸣着的石像向你迎头砸来……你将会被赋予最强大的武器，战斗部分被制作得相当有份量。《恶魔之魂》的高难度又增加了一丝紧张感，在本作里轻松的披荆斩棘是不可能的，但是当你通过努力终于击败BOSS并开启了新区域时，这种成就感也是无与伦比的。

《恶魔之魂》不是“站在巨人肩膀上”成功的，这是一款能让我们一窥未来游戏发展方向的创新作。令人兴奋的在线交流要素让本作不同于任何一款你玩过的游戏，当你在自己的世界里探索时，会看到其他玩家的鬼魂在他们平行世界的同一个地点行进着；当你触碰地上的血迹时，会看到它的主人留下它前的情形；你可以在探险时为别的玩家留下讯息，警告前面的危险或者是提示隐藏的宝物。这些要素造就了一个紧密联系的统一世界，默默地告诉你你永远不是一个人。这个由玩家主导的提示系统创造了一个隐藏的“同伴”系统，鼓励大家留下正确的信息同时不赞同留下谎言，在这个危险的世界里，只有大家互助才能一同生存。

当然，你可以被召唤到别人的世界来更加直接的帮助他们，即使这个看起来相当传统的在线合作要素也会让你感受到帮助陌生人的体验。你不能选择召唤你的人，同时也不能决定召唤谁，当你写下召唤咒文之后，就等于向全世界宣布你将会向任何需要帮助的人提供无私的帮助。感谢《恶魔之魂》细心创造的游戏模式和拓展了的玩家群体，更加令人欣喜的是，这些要素都是非常自然地整合到游戏之中，游戏甚至没有诸如“多人游戏/单人游戏”之类的选项。只要在登陆PSN的状态下进入游戏，那么将会自动开始网络模式。

《恶魔之魂》出色的融合了传统和创新要素，结果就是她的独一无二让你甚至找不到一款游戏来与之对比。是的，这是个有难度的游戏，这种难度是没有任何妥协的、不可撼动的。但是她更是优秀的、值得褒奖的，正因如此，你为了在这种难度下生存下来才会懂得依靠大家的力量、与别人合作！



←恶魔之魂是动作角色扮演类的作品，其高度互动的联机模式是一大特色。

年度最佳十大入围游戏

中文名	英文原名	平台	厂商	发售日	类型
极限竞速3	Forza Motorsport 3	XBOX360	微软	2009年10月27日	赛车竞速
神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
恶魔之魂	Demon's Souls	PS3	From Software	2009年10月6日	动作角色扮演
龙腾世纪 起源	Dragon Age: Origins	多平台	EA	2009年11月3日	动作角色扮演
蝙蝠侠 阿甘精神病院	Batman: Arkham Asylum	XBOX360	Eidos	2009年8月25日	动作冒险
模拟人生	The Sims 3	PC	EA	2009年6月2日	模拟养成
杀戮地带2	KILLZONE 2	PS3	SCEA	2009年2月27日	第一人称射击
刺客信条2	Assassin's Creed II	XBOX360	育碧	2009年11月17日	动作冒险
横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	NDS	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险
拉切特与克拉克 时间裂缝	Ratchet & Clank Future: A Crack in Time	PS3	SCEA	2009年10月27日	动作冒险

特殊成就奖 最出乎意料好游戏奖「50美分 血洗沙地」

PS3/2009年2月24日/THQ

编辑评论 “50美分”或许在音乐界大红大紫，但是2005年他们的第一款游戏表现却是有够糟糕。尽管作为游戏受到了许多批评，《50美分 防弹衣》的销量表现还是不错，这也促使其系列后续作品的开发。2008年，当续作《50美分 血洗沙地》宣布开发时，就有许多人对此持悲观态度，之后一些消息的公布，更是让人认为这绝对会是一款无聊的游戏。

然而出乎意料的是，原本预期中的垃圾却突然变成了一款好游戏。“防弹衣”中糟糕的射击精准度问题得到了完全的纠正，良好的操作感与丰富的武器以及对中东世界的精细刻画都远超前作中的表现，音乐部分也是一如既往的优秀。不过，“血洗沙地”绝不仅仅是在表现拙劣的前作上的大幅进步而已，它是一款全新的第三人称射击游戏。仿佛早期街机卷轴射击般的风格让人惊喜的有趣，玩家要想生存下去必须不断磨练自己的技巧。尽管场景和动作方面稍嫌重复，丰富的小要素仍然为其保持着乐趣，而且可以随时加入和退出的合作系统使得它非常适合与朋友同乐。一面聆听着50美分熟悉的经典乐曲，一面在废弃的街道中奔跑、摧毁一切移动的物体、获得大量点数，“血洗沙地”当之无愧是2009年度最出乎意料的好游戏。

特殊成就奖 进化最大续作奖 「杀戮地带2」

PS3/2009年2月27日/SCEA



编辑评论 如果对于一款第一人称射击游戏而言，它的核心转变成了射击本身的乐趣，那么《杀戮地带2》毫无疑问已经将这个系列带到了新的高度。前作中的武器不但拿在手里没有份量，射击感也不够劲，2代则在这方面有了明显的进步。而且，本作的进步绝非武器方面这么简单。1代中糟糕的AI表现一直以来都为人所诟病，但是2代中的AI则堪称是2009年所有游戏中表现最好的几个之一，动作方面的表现也让人感到满意。如果说前作因为技术方面的一些问题为其带来了污点，那么2代则堪称是技术方面的一大奇迹，视听方面的表现都堪称绝佳。

最重要的是，1代的表现让它无法与同时期的伟大作品相提并论，但是2代的表现则是09年同类游戏中最杰出的作品之一了。特别是它优秀的多人联机模式，改进之大实在令人叫绝。系列的背景设定一直都是近未来的科幻题材，但是1代给人的感觉仅仅是一场现代战争，本作则真正实现了对这方面的完美展现。《杀戮地带2》可以说是迄今为止进化最大的游戏续作了。

特殊成就奖 最佳原创作品奖 「恶名昭彰」

PS3/2009年5月26日/SCEA

编辑评论《恶名昭彰》，作为一款完全原创的全新作品，不必受到其他系列作品那样的种种桎梏与约束的困扰，而是可以充分发挥自己的想象力和创意。玩家在游戏中需要扮演主角科尔・麦格拉思，你可以通过他的变形能力变成任何人、任何物品，而且随着流程的进行，你做出过的种种选择将决定他最终的命运。这正是《恶名昭彰》区别于其他游戏最大的特色，你与周围人物的任何互动都将影响到这个世界对你的反应。

构思出一个伟大的创意是一码事，能否将其彻底实现又是另一码事。值得庆祝的是，《恶名昭彰》在这一点上堪称完美。毫无瑕疵的操作感、完美的节奏以及各种神奇的超能力，都让你在探索这个世界的旅程中充满自信。事实上，在城市之中的探索是如此的有趣，甚至使得收集350个爆炸碎片这种在其他游戏中多半会让人厌烦的要素也变得充满趣味。

《恶名昭彰》证明了如果想要创造一次梦幻般的冒险并不需要在系列作品的基础之上。同时也证明了如果想要建立一个充满可能性的世界，那么打造一款原创作品效果反而会更好。

特殊成就奖 最深刻印象奖 「死亡空间 血统」

Wii/2009年9月29日/EA

编辑评论 你想要见识一个让人印象深刻的场景？这里就有一个：一屋子充满了愤怒的GAMESPOT编辑们，在为了2009年最深刻印象奖游戏的获得者归属而面红耳赤、竭尽所能的互相争吵。这个奖项即便是选出5个提名作品就已经让人左右为难许久，而又要从中选出第一名的话就更是难上加难，毕竟有这么多的游戏里面都给人留下了印象深刻的经典场景。在经过了无尽的争论、诅咒和磨牙后，胜利者终于被评选出来——Wii版的《死亡空间 血统》。

之所以如此选择，是因为游戏结尾的时候那个极度让人震惊的场面。不过在此之前，还是让我们先来了解一下这款游戏，“血统”是根据去年发售的《死亡空间》移植到Wii上的版本。“肢解系统”是该作最大的特色，你扮演的主角伊萨克在一个密闭的空间冒险，而你的激光武器则可以将那些如潮水般涌来的怪物们进行肢解，肢解不同的部位有着不同的效果。

“血统”继承了这一肢解系统，并且在此基础之上发扬光大，包括一个充满惊险与恐怖的故事剧本、必须肢解各种变异生物以求生存下来的设定等。游戏最后，当你费尽千辛万苦战胜了巨大的触手怪并准备安全逃离的时候，会突然从地下钻出一只触手将你的手腕牢牢的捆绑住。此时你会发现无法将这只触手割断，一个幽灵般的提示会告诉你该如何活下去——切下你自己的手！这个场景让我们几乎所有人都震惊不已，并且将在很长一段时间内都无法忘记。因此我们最终决定将本奖项颁给了它。



特殊成就奖 最佳BOSS战奖 「普利尼 我当主角行吗」

PSP/2009年2月17日/NIS AMERICA

编辑评论《普利尼 我当主角行吗》是一款难度很高的游戏，当你刚开始玩儿的时候，会有1000条命，不过当你玩到结尾的时候，会发现你余下的命已经所剩无几。最大的原因之一，就是当你到达每一关的最后与BOSS战斗的时候，就会发现不得不死掉上百条的命。BOSS战的难度极高，然而你却不会感到有任何不公。

普利尼中所有BOSS们的攻击套路都是有规律可循的，它们总是呼啸着穿过屏幕并扔出大量的攻击性武器，而且还总是很少给你反击的机会。而你控制的可怜主角小企鹅并不是一个无敌的英雄角色，你很难指望用它笨拙的身手去完成你想要做出的动作。要想躲避敌人的攻击你必须极为精确的掌握住时机，而要想发动反攻就必须更加精确的跳到合适的位置——这些都很难做到，不过当你终于将敌人踩在脚下之后，那种成就感也是无与伦比的。

除了它们精巧无比的动作之外，这些BOSS也都非常地有趣，充满高潮的BOSS战是本作获得这个奖项的最大原因。不过普利尼有趣而搞笑的动作为本作充满艰辛的胜利增添了少许的可爱。

总体来说，初始一千条命的设计虽然出人意料，但无论是在闯关过程中，还是夸张到必须用无数小命才能填过去的激烈BOSS战，都展现了这款游戏的硬派。很久没有见到如此彪悍的BOSS战设计了。

一千条命也不够 难到会让你抓狂

→1000条命对于一款动作游戏来说是不是真就死不完？普利尼给你的答案是：NO！



←虽然原作者对本作的素质并不满意，但蝙蝠侠新作仍然夺得了数项GAMESPOT的奖项。

最佳氛围营造 最佳授权应用奖

其余特殊成就奖项及获奖作品

成就奖名称	中文名	英文原名	平台	厂商	发售日	类型
最佳剧情奖	极地危急 沉睡之谜	Cryostasis: The Sleep of Reason	PC	Aspyr	2009年4月24日	第一人称射击
最佳画面表现奖	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳画面设定奖	胧村正	Muramasa: The Demon Blade	Wii	Ignition Entertainment	2009年9月8日	角色扮演
最佳新主角奖	刺客信条2	Assassin's Creed II	XBOX360	育碧	2009年11月17日	动作冒险
最佳原创下载游戏奖	彗星撞击	Comet Crash	PS3	Pelfast	2009年4月2日	战略模拟
最佳下载内容奖	横行霸道 风流托尼之歌	Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony	XBOX360	Rockstar Games	2009年10月29日	动作冒险
最佳氛围奖	蝙蝠侠 阿甘精神病院	Batman: Arkham Asylum	XBOX360	Eidos	2009年8月25日	动作冒险
最佳原创音乐奖	爆炸头武士	Afro Samurai	PS3	NBGI	2009年1月27日	动作游戏
最佳授权音乐奖	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	XBOX360	MTV Games	2009年9月9日	音乐游戏
最佳音效奖	杀戮地带2	KILLZONE 2	PS3	SCEA	2009年2月27日	第一人称射击
最佳语音演出奖	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳授权应用奖	蝙蝠侠 阿甘精神病院	Batman: Arkham Asylum	XBOX360	Eidos	2009年8月25日	动作冒险
最有趣游戏奖	死亡之屋 赶尽杀绝	The House of the Dead: Overkill	Wii	SEGA	2009年2月10日	第一人称射击
最具对抗性联机奖	杀戮地带2	KILLZONE 2	PS3	SCEA	2009年2月27日	第一人称射击
最具合作性联机奖	求生之路2	Left 4 Dead 2	跨平台	EA	2009年11月17日	第一人称射击
最佳原创游戏系统奖	恶魔之魂	Demon's Souls	PS3	From Software	2009年10月6日	动作角色扮演
最佳操作设定奖	泰格伍兹 巡回赛10	Tiger Woods PGA Tour 10	Wii	EA	2009年6月8日	体育竞技
最佳英国开发的游戏奖	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	NDS	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险
最出乎意料被澳大利亚禁止的游戏	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	NDS	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险
最佳台词&对白奖	拉切特与克拉克 时间裂缝	Ratchet & Clank Future: A Crack in Time	PS3	SCEA	2009年10月27日	动作冒险

各类型作品中的最杰出者

如今游戏的发展趋势，早已不再是当年的单一类型，而是越来越多的将不同类型的要素融合到一款游戏中，也即是以某种类型为主，同时辅助以数种其他类型的元素。尽管如此，针对各类型游戏的最佳评选仍然是一如既往的激烈。

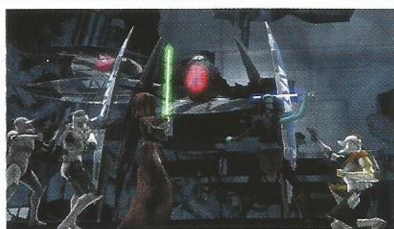
成就奖名称	中文名	英文原名	平台	厂商	发售日
最佳动作/冒险游戏	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日
最佳赛车游戏	极限竞速3	Forza Motorsport 3	XBOX360	微软	2009年10月27日
最佳格斗游戏	街头霸王4	Street Fighter IV	XBOX360	CAPCOOM	2009年2月17日
最佳平台游戏	拉切特与克拉克 时间裂缝	Ratchet & Clank Future: A Crack in Time	PS3	SCEA	2009年10月27日
最佳益智解谜游戏	特技摩托HD	Trials HD	XBOX360	微软	2009年8月12日
最佳音乐游戏	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	XBOX360	MTV Games	2009年9月9日
最佳角色扮演游戏	恶魔之魂	Demon's Souls	PS3	From Software	2009年10月6日
最佳射击游戏	杀戮地带2	KILLZONE 2	PS3	SCEA	2009年2月27日
最佳体育游戏	FIFA足球10	FIFA Soccer 10	XBOX360	EA	2009年10月20日
最佳策略游戏	模拟人生	The Sims 3	PC	EA	2009年6月2日

各主机平台上的最佳游戏奖

游戏市场是一块仍在不断增长的大蛋糕，有实力的巨头都想来分一杯羹，主机大战也是游戏业的永恒主题。不过在年度游戏大奖的评比中，让我们暂且抛开硬件方面的纷争，纯粹从游戏的角度来看看各平台09年度的最佳作品吧。

主机	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳XBOX360游戏	刺客信条2	Assassin's Creed II	育碧	2009年11月17日	动作冒险
最佳PS3游戏	恶魔之魂	Demon's Souls	From Software	2009年10月6日	动作角色扮演
最佳Wii游戏	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	2009年9月29日	第一人称射击
最佳PSP游戏	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	2009年10月20日	动作冒险
最佳NDS游戏	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险
最佳PC游戏	龙腾世纪 起源	Dragon Age: Origin	EA	2009年11月3日	动作角色扮演

恶搞成就奖——五花八门的奖项



在这次的颁奖大典中，除了传统的年度最佳游戏、各项特殊成就奖、各类型最佳游戏奖以及各主机平台最佳游戏奖之外，GAMESPOT的编辑们还别出心裁的琢磨出了一些颇为有趣的恶搞成就奖项。

←星战克隆战争的游戏质量虽然差，销量方面却是挺不错。

恶搞奖名称	中文名	英文原名	平台	厂商	发售日	类型
最卑鄙游戏中广告应用奖	生化尖兵	Bionic Commando	XBOX360	CAPCOM	2009年5月18日	动作冒险
最让人失望游戏奖	极度恐慌2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	PC	Warner Bros. Interactive	2009年2月10日	第一人称射击
最糟糕游戏奖	斯大林VS火星人	Stalin vs. Martians	PC	Mezmer Games	2009年4月29日	即时战略
卖得最好的糟糕游戏奖	星球大战克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	XBOX360	LucasArts	2009年10月6日	动作冒险
卖得最差的好游戏奖	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	Wii	EA	2009年9月29日	第一人称射击
进化最小续作奖	教父2	The Godfather II	XBOX360	EA	1009年4月7日	冒险游戏
最差授权音乐奖	星际迷航 D-A-C	Star Trek: D-A-C	XBOX360	Paramount Digital	2009年5月13日	动作游戏
最糟糕宣传奖	管道	The Conduit	Wii	SEGA	2009年6月23日	第一人称射击
最烂游戏封面奖	生化危机5	Resident Evil 5	XBOX360	CAPCOM	2009年3月13日	动作冒险

西方媒体眼中的年度最佳游戏是？

东西方玩家在喜欢的游戏风格方面有着相当大的区别，例如东方玩家喜欢文字韵味较浓的作品，而枪车球则是欧美玩家的最爱。我们经常能看到日本媒体每年所评选出的各项最佳游戏，那么在欧美媒体眼中的最佳游戏又应该具有哪些特征呢？看了这些获奖作品你就明白了。



↑龙腾世纪这样的美式RPG在日本估计吃不开。

IGN年度各大平台最佳游戏

IGN X360 年度XBOX360最佳游戏「刺客信条2」

XBOX360/2009年11月17日/育碧

编辑简评 感到惊奇？没有必要。《刺客信条2》不但继承了前作的优点，并且在此基础之上还有较大的改进。令人兴奋的战斗，一个深刻并引人入胜的充满了阴谋的传奇，同时拥有一个值得深度探索的世界。这些都使得这样一款历史科幻题材类型的作品栩栩如生。此外在对文艺复兴时期意大利几座著名城市的刻画上做得很好。支线任务的设计更合理，推动主线剧情不再需要去强制完成一定数量的支线任务，这些都使游戏的自由度更高。

主要优点包括 优秀且丰富的战斗系统，主线与支线剧情任务之间架构良好，再现了文艺复兴时期意大利的美丽风光。



↑在《刺客信条2》中加入了许多新武器，战斗技巧也更为丰富，仅仅是前作单纯的防御反击技巧这次就会根据所持武器的不同而有着不同的效果。

XBOX360各奖项获奖作品					
奖项名称	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳动作游戏	刺客信条2	Assassin's Creed II	育碧	2009年11月17日	动作冒险
最佳格斗游戏	街头霸王4	Street Fighter IV	CAPCOOM	2009年2月17日	对战格斗
最佳音乐游戏	DJ英雄	DJ HERO	Activision	2009年10月27日	音乐游戏
最佳平台游戏	爆炸人	Splosion Man	微软	2009年7月22日	动作游戏
最佳赛车游戏	极限竞速3	Forza Motorsport 3	微软	2009年10月27日	赛车竞速
最佳角色扮演游戏	龙腾世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	2009年11月3日	动作角色扮演
最佳射击游戏	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳体育游戏	FIFA足球10	FIFA Soccer 10	EA	2009年10月20日	体育竞技
最佳策略游戏	光环战争	Halo Wars	微软	2009年3月3日	战略模拟
最佳视觉表现奖	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳音效表现奖	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳剧情奖	蝙蝠侠 阿甘精神病院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	2009年8月25日	动作冒险
最佳多人游戏	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳独立作品	血战僵尸	I MAED A GAM3 W1TH Z0MB1ES	个人	2009年8月1日	射击游戏
最佳售后市场支持	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	2009年9月14日	音乐游戏
最佳下载包	横行霸道 风流托尼之歌	Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games	2009年10月29日	动作冒险
最佳Arcade游戏	混合阴影	Shadow Complex	微软	2009年8月19日	动作冒险

IGN与GAMESPOT都是国外非常著名的游戏网站，它们对游戏的评分就相当于日本游戏杂志《FMAI通》的权威程度。与GAMESPOT不同的是，IGN的年度游戏大奖分类和评比方法就是单纯根据各个平台来进行选择。每个平台都会有一个单独的09年度游戏大奖以及其他该平台的游戏奖项，而没有像GAMESPOT那样会给出一个综合所有平台的顶级游戏大奖。

IGN PS3 年度PS3最佳游戏「神秘海域2 纵横四海」

PS3/2009年10月13日/SCEA

编辑简评 这个结果估计不会有太多惊奇，《神秘海域2 纵横四海》确实是PS3上当之无愧的2009年度最佳游戏，可以说毫无争议。前作中所有的优点全都得以继承并且再次大幅的飞跃，全新的在线模式非常精彩，会成为你通关后玩得最多的模式。神海2用一个词来形容的话，那就是“星光闪烁”。



↑顽皮狗制作的《神秘海域2 纵横四海》被IGN评为了09年度最佳PS3游戏，确实当之无愧。

主要优点包括 让人难以置信的动作表现，梦幻般的剧情演绎，充满活力与吸引力的在线模式。

PS3各奖项获奖作品

奖项名称	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳动作游戏	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳格斗游戏	苍蓝光环 厄运扳机	BlazBlue: Calamity Trigger	Aksys Games	2009年7月30日	格斗游戏
最佳音乐游戏	DJ英雄	DJ HERO	Activision	2009年10月27日	音乐游戏
最佳益智游戏	吞噬	Critter Crunch	Capybara Games	2009年10月8日	益智游戏
最佳赛车游戏	极品飞车 漂移	Need for Speed: Shift	EA	2009年9月15日	赛车游戏
最佳角色扮演游戏	恶魔之魂	Demon's Souls	Atlus	2009年10月6日	角色扮演
最佳射击游戏	杀戮地点2	KILLZONE 2	SCEA	2009年2月27日	第一人称射击
最佳体育游戏	FIFA足球10	FIFA Soccer 10	EA	2009年10月20日	体育竞技
最佳视觉表现奖	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳音效表现奖	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳剧情奖	恶名昭彰	Infamous	SCEA	2009年5月26日	动作冒险
最佳多人游戏	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳PS2游戏	魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	Ar Tonelico 2: Melody of MetaFalica	NIS	2009年1月22日	角色扮演
最佳PS Store游戏	碎裂	Shatter	Sidhe Interactive	2009年1月23日	益智游戏

IGN Wii 年度Wii最佳游戏「新超级马里奥兄弟」

Wii/2009年11月15日/任天堂

编辑简评 是的，从游戏系统的革新上来讲这次任天堂有些谨慎行事，不过仍然使其成为了Wii上最优秀的马里奥系列游戏。关卡的设计非常聪明，充满了挑战性，而且局域网下的多人模式是绝对不能错过的部分。马里奥继续证明了他作为最优秀游戏之一的地位。



主要优点包括 经典的设计和要素仍然很受欢迎，与Wii的主机特色功能紧密相连，是一款任何人都会玩后感到快乐的佳作。

←去年快年底时在Wii上发售的《新超级马里奥兄弟》，虽然系统一如既往，但是乐趣仍然非常之多。

Wii各奖项获奖作品

奖项名称	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳动作游戏	疯狂世界	MadWorld	SEGA	2009年3月10日	动作游戏
最佳冒险游戏	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	KONAMI	2009年12月8日	恐怖冒险
最佳音乐游戏	吉他英雄5	Guitar Hero 5	Activision	2009年9月1日	音乐游戏
最佳平台游戏	新超级 马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	2009年11月15日	动作游戏
最佳益智游戏	男孩与软泥	A Boy and His Blob	Majesco	2009年10月13日	益智游戏
最佳赛车游戏	激情漫游 特技竞速	Excitebots: Trick Racing	任天堂	2009年4月20日	赛车游戏
最佳角色扮演游戏	符文工房 边境	Rune Factory Frontier	MMV	2009年3月17日	角色扮演
最佳射击游戏	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	2009年9月29日	第一人称射击
最佳体育游戏	泰格伍兹10	Tiger Woods 10	EA	2009年6月8日	体育竞技
最佳格斗游戏	火影忍者 激斗忍者大战3	Naruto: Clash of Ninja Revolution 3	TOMY	2009年11月17日	格斗游戏
最佳视觉表现奖	疯狂世界	MadWorld	SEGA	2009年3月10日	动作游戏
最佳音效表现奖	疯狂兔子 回家	Rabbids Go Home	育碧	2009年11月3日	其他类型
最佳剧情奖	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	KONAMI	2009年12月8日	恐怖冒险
最佳多人游戏	新超级 马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	任天堂	2009年11月15日	动作游戏
最佳WiiWare游戏	迷失之风 冬之挽歌	LostWinds: Winter of the Melodias	Frontier Developments	2009年10月19日	动作游戏

IGN DS 年度DS最佳游戏「横行霸道 血战唐人街」

DS/2009年3月17日/Rockstar Games

编辑简评 Rockstar将其最优秀的GTA系列作品移师最受欢迎掌机DS上的新闻吸引了大量玩家的关注，尽管最终销量没有想象中的好，但是厂商为了制作出一款DS上独有的杰出GTA而付出的努力绝对是有目共睹。Rockstar在本作中付出了让人难以置信的精力而且游戏充满了乐趣，无论怎样夸奖都不过分。

主要优点包括 堪称DS游戏在技术革新上的先锋，针对掌机专门的专门设计，大量值得反复游玩的要素。无论是游戏画面还是音乐方面都有超一流的表现。



→尽管《横行霸道 血战唐人街》最终销量也没能突破200万份，但其素质绝对是DS上的超一流作品。

DS各奖项获奖作品

奖项名称	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳动作游戏	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险
最佳音乐游戏	韵律天国	Rhythm Heaven	任天堂	2009年4月5日	音乐游戏
最佳平台游戏	亨利海茨沃斯的冒险解谜游戏	Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure	EA	2009年3月17日	益智游戏
最佳益智游戏	雷顿教授与恶魔之箱	Professor Layton and the Diabolical Box	任天堂	2009年8月24日	冒险解谜
最佳角色扮演	马里奥与路易RPG3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	任天堂	2009年9月15日	角色扮演
最佳射击游戏	月面惊魂	Moon	Mastiff	2009年1月13日	第一人称射击
最佳策略游戏	魔法门 英雄之争	Might and Magic: Clash of Heroes	育碧	2009年12月1日	策略游戏
最佳视觉表现奖	月面惊魂	Moon	Mastiff	2009年1月13日	第一人称射击
最佳音效表现奖	乐高摇滚乐队	LEGO Rock Band	Warner Bros. Interactive	2009年11月3日	音乐游戏
最佳剧情奖	马里奥与路易RPG3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	任天堂	2009年9月15日	角色扮演
最佳多人游戏	混合消息	Mixed Messages	Vicarious Visions	2009年4月13日	益智游戏

IGN PSP 年度PSP最佳游戏「战鼓啪嗒嘭2」

PSP/2009年5月5日/SCEA

编辑简评 你所知道的关于战鼓啪嗒嘭这个游戏中的可爱和有趣要素全都再次回归并且比以往要更好。这次加入了更多吸引人的曲子，动作和技巧也更丰富多彩，极为详细的进化树让你的选择更加多样，非常有趣的多人模式以及更多要素都让人欲罢不能。它是PSP上最好的游戏。无论是谁都能玩得很尽兴。



↑《啪嗒碰2》这样的好游戏永远都是老少咸宜的作品。

主要优点包括 新加入的英雄感觉棒及了，利用Ad-hoc热点进行联机的多人模式及其独有的道具，极为详细的进化树系统。

PSP各奖项获奖作品

奖项名称	中文名	英文原名	厂商	发售日	类型
最佳动作游戏	战鼓啪嗒嘭2	Patapon 2	SCEA	2009年5月5日	音乐动作游戏
最佳格斗游戏	铁拳6	Tekken 6	NBGI	2009年11月24日	格斗游戏
最佳音乐游戏	摇滚乐队 不插电	Rock Band: Unplugged	MTV Games	2009年5月26日	音乐游戏
最佳平台游戏	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	2009年11月17日	动作游戏
最佳益智游戏	像素垃圾 妖怪 豪华版	PixelJunk Monsters: Deluxe	SCEA	2009年10月1日	益智游戏
最佳赛车游戏	机车风暴 极地先锋	MotorStorm: Arctic Edge	SCEA	2009年9月29日	赛车游戏
最佳角色扮演游戏	勇者30	Half-Minute Hero	Xseed Games	2009年10月13日	角色扮演
最佳体育游戏	魔法飞球	Pangya: Fatasy Golf	TOMY	2009年6月23日	体育游戏
最佳视觉表现奖	小小大星球	LittleBigPlanet	SCEA	2009年11月17日	动作游戏
最佳音效表现奖	机车风暴 极地先锋	MotorStorm: Arctic Edge	SCEA	2009年9月29日	赛车游戏
最佳剧情奖	抵抗 惩罚	Resistance: Retribution	SCEA	2009年3月17日	第一人称射击
最佳多人游戏	机车风暴 极地先锋	MotorStorm: Arctic Edge	SCEA	2009年9月29日	赛车游戏

其它媒体大奖

Eurogamer年度最佳游戏「神秘海域2 纵横四海」

PS3/2009年10月13日/SCEA

颁奖总评

“男人只对成为巅峰感兴趣，你必须能够真心打动女士们。” ——内森·德雷克

12个月之前，我们选出了《小小大星球》作为2008年度的最佳游戏，如今，正如你所见，索尼的作品再次蝉联了这一桂冠。经过大家的广泛投票以及编辑们内部的热烈讨论，我们最终决定将2009年度最佳游戏的殊荣颁发给《神秘海域2 纵横四海》。

要想从如此众多的游戏中投票选出唯一的获胜者，它们之间的竞争可谓激烈异常激烈，《蝙蝠侠 阿甘精神病院》与《恶魔之魂》都是强有力的竞争者。不过与去年不同，神海2的优势要更为明显并最终脱颖而出。

正如诸位所知，本作是PS3上的第一款满分游戏（此处指Eurogamer的评分史），我们已经给了它极高的荣誉，不过，显然这些还不够，下面，就是我们给予神海2年度最佳游戏大奖的理由。

代表性评论

“只要数到5就拉下绳子，很简单，行吗？”

丹·怀特黑德（Dan Whitehead）：一个众望所归的胜利，对我来说，本作和蝙蝠侠都是非常有竞争力的选择，最后之所以选择神海2更多的是因为我在这游戏上花了更多的时间。与蝙蝠侠有许多共同点，神海2表面上看来似乎对获此殊荣不是特别有竞争力，它既不是什么全新的游戏类型，也没有什么颠覆性的设定，甚至也没有特意制造什么新闻方面的噱头。这是一款建造在优秀的游戏系统上的佳作，而不是那些仅凭炒作来吸引眼球的所谓热作。从类型上来看本作显而易见就是一款动作冒险游戏，但是其让人惊叹的优秀画面、剧情与神奇冒险——这正是一款杰作的核心所在。

“真棒，我已经筋疲力竭，还有一个女孩被抓走。如果下一个拐弯处还有怪物在等着的话，我就诅咒上帝。”

艾莉·吉布森（Ellie Gibson）：这些年里FPS或是变异怪物满城乱跑类型的游戏简直泛滥成灾，能够在2009年重新看到一款漂亮、引人入胜的动作冒险游戏的回归让我感觉非常高兴。特别是在《古墓丽影 地下世界》这款游戏让我感到颇为失望、尤其是让Keeley Hawes成为新的劳拉代言人之后。我以前更喜欢劳拉而不是德雷克，不过这一次他那些可笑的俏皮话和唏嘘的胡茬吸引了我。紧凑的流程节奏，舒服痛快的游戏手感以及精彩的剧情，即便明知这只是一款游戏，仍然让人感到目不暇接。它让人认识到不止你自己一个人还喜欢着攀爬和解谜，而顽皮狗这样的公司仍能致力于不断革新技术来如此优秀画面表现的做法也让人称道。

“糟糕”

西蒙·帕金（Simon Parkin）则对神海2的当选有不同意见：神海2获得了如此多的赞扬当然是它应得的，不过我们真的应该将2009年的年度大奖颁发给一款没有分支剧情的作品吗？不得不说，神海2精彩无比的冒险在2009年度绝对是无人能比，即便是现代战争2中的杀戮场景也无法超越它。它也是一次技术革新上的奇迹，PS3上其他任何一款游戏都无法与它相提并论。顽皮狗公司三年辛苦工作所付出的巨大努力得到了很好的回报。不过我认为也有不足之处：我，作为一个玩家，真的是这个游戏不可缺少的一部分吗？抛开那些让人惊叹的视觉效果不提，对玩家而言不管他们怎么做似乎都无法真正影响到剧情的发展，对我们而言，或许将其看成一款互动式电影更妥当。我不希望神海2的成功会让今后的游戏业界都朝这个方向发展。

看来09年度还是神海2在欧美媒体眼中的评价最高啊，虽然GAMESPOT将大奖颁给了《恶魔之魂》，但是EUROGAMER和G4 TV都不约而同的将大奖颁给了神海2。

其它媒体大奖

GameSpy年度最佳游戏「使命召唤 现代战争2」

XBOX360/2009年11月10日/Activision

编辑评论

威尔（Will）：与我的伙伴们一样，我喜爱现代战争2的多人模式，这可能是我这个月睡觉时间越来越少的主要原因了。尽管如此，我们也不应该忽视它的单机战役模式，它吸引着我不厌其烦的反复去玩，确实非常有趣。可惜的是，单机模式的流程稍微短了一点，好在Infinity Ward提供了更加有趣的多人模式。目前为止，我已经在多人模式中鏖战了超过52个小时，最精彩的就是Spec Ops特种模式，这也是使命召唤的粉丝们呼唤多年的在线合作模式。我在这个模式已经奋战了将近两周，不过离拿全69星的最高成就还差一段距离，我不断回去尝试拿全它们也证明了这款游戏有多吸引人。

杰拉德（Gerald）：现代战争2的单机模式我几乎根本没有碰过——并不是说单机模式不好玩，而是我一接触多人模式后就欲罢不能，根本再抽不出时间和心思到单机模式了。和之前的求生之路2一样，MW2会吸引你一直玩到深夜甚至是次日清晨，感谢这次的角色晋级系统，不仅会对你的游戏时间做出相应的奖励，还会吸引人不断去尝试挑战各项操作，例如爆头数或杀敌数。这个系统非常优秀，它会使得你不断尝试各种武器和技能，并且提供了丰富的目标使你在达到最高的70级之路上不会感到枯燥。在MW2中获得经验以及提升级别几乎就像是让人上瘾。我喜欢熟练掌握各种武器后的感觉，喜欢对各个地图上的有利地形了如指掌的感觉。这种角色晋级系统堪称完美，也让MW2成为了2009年度我最喜欢的游戏。

布莱恩·M(Brian M.)：现代战争2堪称是十年来的最佳游戏！甚至是本世纪最佳游戏！没问题，即便是如此评价都不未过。尽管现代战争2并不是一款绝对完美的动作游戏，但它绝对是我所见过的最优秀的动作游戏了。不论是那些杰出的设定还是足以让大导演麦克贝泪奔的优秀剧情，或是谋杀时间无数的在线模式、新增加的Spec Ops特种模式，开发商Infinity Ward会让你在下一年的大部分时间都过得非常充实。GameSpy的年度游戏大奖获得者只能有一个，或许有人看到结果后会伤心，但是就我个人而言我们绝对是做出了正确的选择。对现代战争2的宣传和夸奖已然不可思议，这都是对Infinity Ward杰出贡献的奖励。这款游戏不仅仅是站在了时代的前沿，更是超出了我们曾经最大的期望。现代战争2不单是画面表现上，多人联机模式下的创新和杰出表现为它赢得了最高的荣誉。



↑由Infinity Ward开发的《使命召唤 现代战争2》创下了新的销售记录，不过在年度游戏大奖的评比中只获得了GameSpy的青睐。

其它媒体大奖

G4 TV年度最佳游戏「神秘海域2 纵横四海」

PS3/2009年10月13日/SCEA

“G4 TV”是国外一家大规模的多媒体综合公司，最擅长的还是视频转播领域，其一直与游戏业界保持着密切的关系，每年的E3等游戏大展都会选择它作为官方的视屏转播合作伙伴。与别的媒体不同，G4评选的方式是各奖项提供数款提名作品，然后完全交由玩家投票决定。



↑神海2在多个媒体的评比中都获得了极高评价。

其余奖项及获奖作品

奖项名称	中文名	英文原名	平台	厂商	发售日	类型
最佳原创游戏	边境之地	Borderlands	XBOX360	2K Games	2009年10月20日	动作角色扮演
最佳革新奖	恶魔之魂	Demon's Souls	PS3	From Software	2009年10月6日	动作角色扮演
最佳多人游戏	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	XBOX360	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳动作/冒险游戏	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳射击游戏	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	XBOX360	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳赛车游戏	极限竞速3	Forza Motorsport 3	XBOX360	微软	2009年10月27日	赛车竞速
最佳角色扮演游戏	马里奥与路易RPG3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	DS	任天堂	2009年9月15日	角色扮演
最佳音乐游戏	甲壳虫摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	XBOX360	MTV Games	2009年9月9日	音乐游戏
最佳格斗游戏	街头霸王4	Street Fighter IV	XBOX360	CAPCOOM	2009年2月17日	对战格斗
最佳体育游戏	拳击之夜4	Fight Night Round 4	XBOX360	EA	2009年6月25日	体育游戏
最佳新主角	野兽传奇中的Eddie	Brutal Legend	XBOX360	EA	2009年10月13日	动作冒险
最佳艺术导演	野兽传奇	Brutal Legend	XBOX360	EA	2009年10月13日	动作冒险
最佳动画	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳剧本	神秘海域2 纵横四海	Uncharted 2: Among Thieves	PS3	SCEA	2009年10月13日	动作冒险
最佳原创音乐	花	Flower	PS3	SCEA	2008年12月31日	动作游戏
最佳音效	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	XBOX360	Activision	2009年11月10日	第一人称射击
最佳下载游戏	混合阴影	Shadow Complex	XBOX360	微软	2009年8月19日	动作冒险
最佳DLC	辐射3 断钢	Fallout 3: Broken Steel	XBOX360	Bethesda Softworks	2009年10月13日	角色扮演
最佳掌机游戏	横行霸道 血战唐人街	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS	Rockstar Games	2009年3月17日	动作冒险



电子游戏软件

GAME SOFTWARE VOL.268

COVER 黑暗骑士

PENGUIN Bros.

Vol.268 2010 January

CONTENTS

GAME GUIDES 攻略人行道

REMARKABLE REPORTS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

固定栏目

版权信息

■主办单位：中国电子学会

■第二主办单位：北京思得易咨询中心

■主管单位：中国科学技术协会

■社长：刘汝林

■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社

■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆

■执行主编：杨柯来

■编辑：邹中林/乔沛/刘禹/张建凯

■美术总监：郑京伟

■美术编辑：王丽芳/刘晨

■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180

■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920

■广告电邮：adv@vgame.cn

■订阅：全国各地邮局

■国内刊号：CN11-3505/TP

■国际刊号：ISSN 1006-5032

■邮发代号：82-648

■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所

■官方主页:www.vgame.cn

■官方论坛：www.magiczone.cn

2010年新年第一招、招、招、招聘

大家新年好，《电软》2010年第一期总算出炉了。这期主打内容不用说也是《FF13》啦，希望各位看得高兴。既然迎来新一年，咱们《电软》接下来也会增加很多新内容和看点，同时也给爱好游戏的你创造不少可以发挥能力的机会。在本页右上方一直挂着一个固定的招聘版位，眼尖的同学一定留意过。下面就是2010年招聘启事啦，有意成为《电软》小编的同学请速速发来简历，本启事有效期到2010年3月。

招聘职位：杂志编辑

你要注意的几点：

1、我们并不是一定要求你日语说得比日本人还好，但如果你能有日语基础甚至能够达到日语专业水平，相信你能更好的胜任这个工作。

2、我们最希望你拥有的才能是了解游戏的历史，了解各类型游戏的特点并能够达到精通的水准，毕竟我们是电子游戏杂志，这也是能够到这里工作的基础吧。

3、当然，除了日语外，我们也很欢迎英语水平巨好的朋友加盟，欧美游戏方面将是你未来工作的重点。

4、到这里工作还有个特艰巨的要求，你得能写。没错，如果你不能写的话，说什么也是白搭。不过这能写文章可不是要你胡喷，言之有物，能够给广大玩家带来心灵上的共鸣，比什么都重要。也因此你得有以上的部分基础，才能够做到这些吧。

5、还有，你最好有着能够超越我们现有编辑的精力（实在不行，跟我们哥儿几个差不多也成啊），能够加加班熬熬夜，经常给杂志带来新的点子和创意。

OK，就是以上这些了，我们并不渴求你必须达到以上全部的要求，也欢迎你有我们没有写到的特长。特长生我们也是很欢迎的。

请有意应聘者发简历到yp@vgame.cn邮箱，本刊不接受未预约的面试。发来简历的同学将在三日内得到电子邮件或电话的回复。

简历请详细写清楚你的能力和特长，最好能附录一篇能展示个人游戏水平的文章。另外，有过类似媒体工作经验的同学优先考虑。

新年第一招就到这里，抓住机会，加盟电软，我们楼下的油泼面可是很好吃的喔～

编辑信息

■ 编辑招聘要求：
1、精通日文（一级者优先）；
2、了解游戏历史及文化；
3、有创意，能策划专题；
4、文笔流畅，思想活跃；
5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；
2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；
3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；
4、了解电视游戏者优先；
5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件；
2、精通3D动画制作；
3、有视频制作经验优先；
4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱电软招聘收 邮编：100011
咨询电话：010-64472920 电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

本刊声明

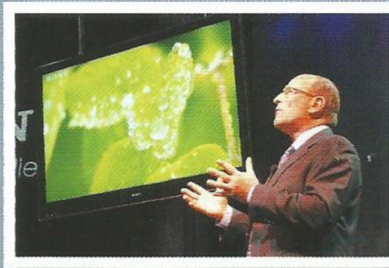
热血的教官



Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 268

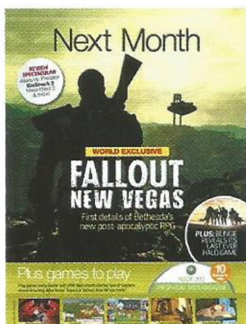
游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←索尼在本届CES真是出尽了风头，对应3D的电视，蓝光播放器与3D游戏交汇成了一首3D交响曲。

SOFT 美国专讯 美式RPG大作《辐射》新作情报 自主创建角色选择背景改装车辆

本刊讯《辐射3》于2007年推出后，在全球市场都赢得了极高人气，并获奖连连，如今这部超人气RPG的新作终于有了消息。



这是GAMEINFORMERS杂志正式公布前先行流出的情报，新作全名为《Fallout New Vegas》，模式采用类似《龙腾世纪》那样的多线开放式，玩家可以自己创建人物，选择故事背景，游戏会根据选择的背景和人物产生不一样的结果，并有独特的perks。系统与前作《辐射3》类似，但在细节上有些变化，人物的技能学习难度会明显提升，一个人物只能学到特定的一部分技能，并不能像以前那样全部学满，赌博要素重新回归，可用相应技能补正运气指数。新增车辆载具，通过商店购买和任务报酬得到的零件可对车辆进行改装，以应付沙漠等恶劣环境中巨大怪物的袭击。游戏中有斗技场，其中还会遇到名为"恺撒大帝"的强力帮会的挑战。

SCOOP 日本专讯 国产FC山寨版FF7知名度上涨 美国EBAY已炒到61美元高价

本刊讯 最近有日本媒体播报了一件新奇事情，由国人推出的FC山寨版《最终幻想7》被欧美老外当成了稀罕物高价炒卖，甚至被炒到了61美元的高价。

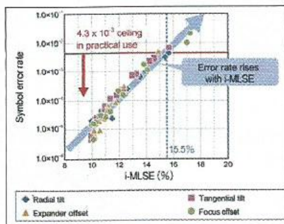
这款FC版的《最终幻想7》是由中国大陆的深圳南晶公司（ShenZhen Nanjing Technology）推出的一款"原创游戏"，实为多如牛毛的国产FC软件中的闪亮一员，就像很多以FF、DQ为名目的山寨产品一样，该作就是以FF7为原型制作的，游戏中角色的名字、形象、剧情都遵循原著，只不过画面和战斗系统都变成了八位机风格。该作两年前就被日本和国人当作谈资来议论过，最近流传到欧美被高价炒卖更是件新奇的事情。也许是FF7世界知名度太高，看到如此一款"低清重制版"都会感到很动心吧。话说玩过该作的玩家都知道，游戏的对白和流程剧情对FF7的还原度还是很高的，但那蜗牛般的战斗节奏和发指的遇敌率，注定了这最多只是死忠粉丝们的收藏品。



MEDIA 日本专讯 索尼东芝推出大容量蓝光技术 最大66.8GB光碟，PS3支持可能

本刊讯 如今可以用满蓝光碟50GB容量的游戏还没有诞生，比之更大容量光碟媒介又将问世，近日索尼与东芝向蓝光光碟联盟提请了一项新技术，利用该技术将实现高达66.8GB的超大容量光碟。

索尼与东芝推行的新技术名为"i-MLSE"，利用PRML信号处理技术、405nm波长的蓝紫激光和数值孔径0.85的物镜，光盘的单层容量可从原来的25GB提升至33.4GB，双层合计可达到66.8GB。在此之前，PRML技术存在一定的实用性问题，因为



数码串扰的问题，很难将之运用到光盘媒介上，今次索尼与东芝推出的i-MLSE技术就称补了这一缺陷，它具有很强的纠错性，并能准确的估算出读取错误率。但据索尼的说法，i-MLSE还存在计算过于复杂的问题，这可能会导致老型号蓝光播放器无法运行这种大容量光碟，PS3虽然可以支持，不过上市初期的老型号主机可能会有兼容性问题，索尼与东芝正在努力完善这项技术。

HARD 美国专讯 周边大厂雷蛇推出新X360手柄 可调节传感力度新增多功能按钮

本刊讯 世界知名的游戏周边生产商美国雷蛇（Razer）宣布，他们已经取得了微软授权，将推出X360用专业游戏控制手柄Razer Onza。

这款新型手柄是以美洲专有的凶猛猫科动物Onza命名的，它除了X360手柄的一切功能外，还新增了一系列实用又时尚的新功能，手柄上的按钮采用新设计的Hype response按扭，快速传动的触感比原版手柄更加舒适，手柄可以由玩家自由调节摇杆的控制力度，摇杆的灵敏度可根据玩家自身的喜好选择高低，这会让一些对摇杆要求较高的游戏拥有更佳的操作感。手柄上还新增了一个MFB多功能按钮，利用手柄底部的开关，可以调节成任意按键、摇杆方向、组合按键或自动连发，相当便捷。手柄边缘的接缝采用独特的发光设计，不仅时尚耀眼，在光线不足的地方还能起到照明的作用。该手柄预定将在美国、欧洲和中国港台地区发售，售价49.99美元/44.99欧元，港台售价未定。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●NBGI于1月14日再次推出了PS3版《薄暮传说》的角色服装包，一人一件，其中包括《异度传说》中的KOS-MOS、《偶像大师》中的天海春香、《铁拳》中的三岛平八等造型，售价每人每件300日元。

●3A正式公布了PS3版《星海传说4 国际版》的新追加角色，国际版新增的角色只有一人，即X360版剧情中出现过的吉奥托，官方称此人是X360版中因容量所限而被迫删除掉的。

●Fromsoftware公布了机器人动作游戏新作《装甲核心5》的制作计划，预定2010年内发售，平台暂时未动。此外预定3月4日发售的PSP版《装甲核心LAST RAVEN携带版》中将附带与《装甲核心5》联动的内容。

●CAPCOM于CES2010上公布经典街机动作游戏《快打旋风》将推出高清移植版，对应PSN和XBLA网络下载销售，预定今年4月上架，游戏分辨率将提升至高清水准，是否有重制要素暂时未知。



●根据日本MC统计数据，PS3《最终幻想13》发售第三周再次售出11.1万套，该作累计销量已超过180万，而Wii《新超级马里奥Wii》累计销量已达到207万，NDS《朋友聚会》累计250万，《口袋妖怪 心金魂银》累计353万，《闪电十一人2》累计97万，PSP《梦幻之星P2》也已超过50万套。

●近日欧美一些知名度较低的游戏网站已经根据《最终幻想13》日版做出了欧美方面的先行评测，结果评分大都较低，基本维持在7/10分左右水准，评语多是美丽的背景和优秀的战斗系统之类，但主线故事上的失败让整体感觉很无聊，让人对游戏感到"轻蔑"。IGN等大站的评测暂需等待。

●继承了《小小大星球》理念的PS3卡丁车新作《模组世界赛车》，将于1月22日开始游戏公测，21日欧服PSN将放出客户端下载，最先下载的10名玩家将有资格参加首轮公测，测试中包含游戏中的四条赛道，并允许玩家自己制作原创赛道。

●EA宣布将由《火爆狂飙》的开发商Criterion负责制作竞速新作《极品飞车14》，新作舞台将设定在三藩市，有日夜变化和天气系统，警车仍将是游戏的特色之一。

国际消费电子商品展综合报道 索尼3D启动，微软体感圣诞登场！！

一年一度全球最大规模的消费科技产品交易会CES，于北京时间2010年1月7日在美国拉斯维加斯正式召开，在为期四天的展会中，来自世界各地的高科技电子产品开发商、发行商、经销商及相关组织汇聚一堂，纷纷展示未来一年将要推向市场的新型主流产品，并集中洽谈采购。在这其中，作为当今电子游戏界的两大巨头，索尼和微软都将代表最新科技的新型硬件产品亮相于其中，打响了新一年商战的响亮序曲。

□文/翅膀

1 PS3圣诞大捷，月销售380万台创新高

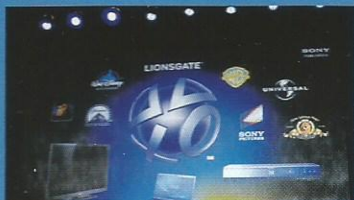


索尼于展会开展当天召开了专场新闻发布会，针对过去一年所做出的成绩和未来一年计划中的项目做出了阐明。去年11月底至今年1月初，**PS3主机在09圣诞商战期间取得了比以往任何一年都要出色的销售成绩，**12月份PS3全球月销量达到了380万台，其中北美地区共售出了170万台，PS3实现了自06年底上市以来最高的销售增长点。实现这一成绩主要归功于软件和促销，去年年末发售的以《神秘海域2》、《使命召唤 现代战争2》为首的一系列大作直接而显著的拉动了PS3在全球的销售势头，在日本发售的《最终幻想13》也大幅拉动了日本市场的硬件销量。

2 索尼新网络子公司成立，力推PSN

索尼宣布了将成立旗下新一家子公司SONY NETWORK ENTERATINMENT，地位与原有的子公司SCE、SOE同级。新公司主要职能为以PSN为中心的网络业务运营，**最大限度的集中人力物力资源，把PSN作为索尼今后的一个业务发展重心重点建设，**力求打造含盖索尼品牌的通用型网络平台。该公司隶属于索尼高新技术集团门下，与SCE、SOE一起成为公司开展高新技术研发的部门之一。

索尼同时再次强调了将PSN融入游戏之外更多电子产品的发展计划，PSN今后会逐渐进入手机、电视、影音播放器、电子图书等各类电子产品，通过无线网络，用户可从所有索尼旗下的产品登陆PSN，浏览信息和下载需要的内容等。新公司的成立也是以这一目标为首要开展方向。此外，对应互联网和照相机的SD卡也在会上一并公布。网络平台是今年所尼的重点项木之一。



←围绕着PSN这颗大树，索尼品牌将全部网络化。

3 XBOX360全球总销量3900万

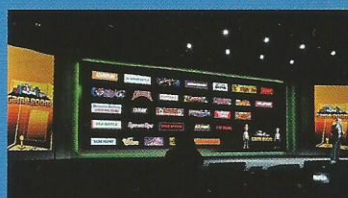


微软也于开展当天召开了新闻发布会，总结去年的成绩与展望今年的规划。对比索尼偏向高新技术与多媒体，微软显得更加贴近于游戏本身。

微软并没有提及年底圣诞商战X360主机的月销量数字，只是宣布X360迄今为止全球累计总销量已经达到了3900万台，达到此数字自05年底至今整整过了四年。X360游戏软件累计销量达到5亿张，累计销售额超过了200亿美元。XboxLIVE的运营是圣诞商战中微软最引以为傲的部分，借助众多游戏大作在年底发售，LIVE呈现出了日日火爆的景象，最高峰时一度创造了220万名玩家同时在线游戏的记录，**在圣诞节的一周里，XboxLIVE平均每秒钟就会增加一名新会员，**虽然还未有确切的统计数字，但LIVE会员的迅猛增涨量是可以预见的。今年春季，《使命召唤 现代战争2》的首个DLC包将于LIVE限期独占推出。

受到广泛关注的Project Natal体感设备终于有了确切时间，对应X360的Natal将于今年年底的圣诞假期正式上市，原来预定投入的30款对应游戏，扩充到了发售三年内推出1000款以上的预定目标，Project Natal将是今年X360压轴大戏。

4 微软宣布街机厅落户XboxLIVE



↑从街机厅时代过来的玩家一定有过建立街机房的心愿，此服务就将为你实现。

微软于发布会公布了一项相当吸引人的XboxLIVE新服务，玩家可以在网络上创建一个属于自己的游戏机房，就像现实中的街机厅一样，不同的是机房中的装修、布置和摆放的游戏全都由玩家自己决定。在这虚拟的机房中，玩家可以购买以前经典的街机游戏放置于其中，除了自己可以随时游玩外，**还能邀请其他玩家来自己的机房中参观，一起聊天，一起玩游戏，犹如虚拟现实一样。**支持这项服务的游戏数量初期预计将超过1000款，单个售价在240点至400点不等，有意思的是，就和现实中的街机游戏一样，如果玩家没有购买这款游戏，仍然可以以“投币”的方式玩一次游戏，每次40点，这和以前LIVE销售的小游戏免费下载试玩版有所不同。该服务预定今年春季同时在XboxLIVE和Windows Live推出，X360与PC玩家均有福享受到虚拟街机房的感受。

这项LIVE新服务将于全球服务器同步推出，除了欧美经典街机游戏外，来自日本的不少开发商也表示将推出他们的老街机游戏，确实值得期待。

5 索尼3D新型液晶电视与对应3D的蓝光播放器 PS3启动3D游戏计划，首段3D游戏试玩视频公开

随着3D成像技术在电影界的推广，3D电影的高超视觉享受在全球都受到了热烈欢迎，几部对应3D的电影大片票房一浪高过一浪，3D技术进入电视走进家庭的时代也即将来临。**索尼与Discovery、IMAX3D两家公司合作，将于2011年在美国开始3D电视频道的播放，**在专门的频道中，用户可观赏到3D电影同等效果的电视节目，首批预计开播的节目有自然、历史、宇宙、科学、电影及儿童向等类型。用户需要为自己的电视加装专用的设备，或者购买对应3D的新型电视机才可接收观看3D节目，而索尼在硬件设备方面也提前预定了座位。

索尼最新研制的对应3D的新型液晶电视即将于今年夏季上市，新款电视名为XBR-LX900/800，自带3D成像视频功能，共有60寸、52寸、46寸、40寸四种型号可供挑选。此外还有HX900和NX800/700同时公布，同为今夏上市，另外一款不对应3D的NX900将于今春上市。



↑光从图片中就能看出与2D的显著区别。

除了液晶电视，索尼还发表了用于播放3D影片的新型蓝光播放器，预定今年夏天上市的新影碟机“BDP-S770”，对应无线LAN、DLN网络、SACD播放、BD-LIVE、BRAVIA Internet Video等功能，用户既可以用之播放专门的3D立体电影，也可以播放普通的BD光碟。对应Blu-ray 3D系统的BDV-770W也将于年内发售。

此外，对应iPhone和iPod touch操作的两款普通蓝光播放器BDP-S570和BDP-S370也同时发表，用户可用iPhone和iPod touch对播放器进行播放、停止、快进/退等遥控器式的操作。

索尼重申了PS3今年的3D游戏计划，索尼届时将通过PSN，**对玩家的PS3主机进行固件进行升级，令主机系统支持3D影片和最新型的3D游戏。**索尼今年内将有数款3D游戏的推出计划，预计今年年中会有与之相关的详细情报发表。发布会现场索尼还展示了一段3D型太空射击游戏的试玩影像，除了3D风格的动画片段，飞机在宇宙间飞行战斗的场面突显出了明显的3D效果，立体的背景尤其让人神往。



←对应3D的蓝光播放器今年会成为市场上的新宠，又一次媒体革命要来了吗？

纵观整个索尼发布会，3D新时代的先驱品牌“Blu-ray 3D”已是索尼力求打造的一个全新标志，在3D逐渐走入人们日常生活，成为继蓝光之后又一个新生事物之时，索尼第一时间将之写入了发展规划书。抢占先机等于抢占市场，着眼于未来可能会来到的3D市场竞争，电影、电视、游戏三管其下，率先在这块尚未被太多人涉足的土地上优先种上了自己的一颗树苗，未来索尼收获的，真有可能将是一片大森林。

疾风流言帖 vol.48

新的一年要有新的气象，各大游戏厂商们都准备好了今年的开胃菜，准备在新一年中大干一场，玩3D的、玩体感的、玩外设的，都要在传统游戏之外开阔一片新领域。有道是兵马未动粮草先行，在准确的消息到来之前，各种各样的传闻先迫不及待的传了起来，未来一年的火爆商战，已经从中嗅到浓烈的火药味了。

□责编/翅膀

30 可信度 Wii也要推3D游戏 实际效果将会如何？

刚刚过去的CES上索尼高调宣传了PS3的3D游戏计划和3D电视及播放器，大有成为3D时代先驱的意思，而Wii在体感即将优势不再的如今，似乎也要走3D这条路了。

最近美国发行商Majesco Entertainment发表了一款对应Wii平台的游戏《Attack of the Movies 3D》，据其所称这将是一款对应3D的游戏，预定今年夏天发售。该作同捆3D眼镜，戴上眼镜后就能享受到电源院级别的3D效果，而游戏是电影风格的射击游戏，玩家将在宇宙、深海等6个电影世界中体验3D式的冒险。不过，这款游戏的所谓3D效果还有待验证，因为任天堂官方还未正式公开过Wii的3D功能，该作同捆的3D眼镜有可能是该厂商自己搞出来的山寨产品，与时下流行的3D效果可能不是一回事。

50 可信度 野村粑粑暗示神作 最终幻想7即将重制

积攒人气，积攒RP，或是等待时机，总之《最终幻想7》的重制版总是有迹象要出却总是没下文，不过近日野村哲也却极为装13的暗示道——那个被无数人梦想的游戏即将问世。

野村最近接受了媒体采访，在被问到今年会有什么值得期待的游戏时，他表示除了FFV13、FFA13和《寄生前夜3》外，还会有一款被无数人在各种场合提及，被人热烈期待，每个人都梦想了无数回的游戏，敬请玩家们期待。至于这款游戏的名字，虽然没明说，但用脚指头想都知道野村指的是哪个游戏，除了《最终幻想7》，还有别的答案吗？有吗？没有吧。好了，野村粑粑就别再卖关子了，赶紧公布才是正事，就算您让我们Z年后才能玩到，也会有无数FANS把您当作神般夜夜膜拜的。

40 可信度 SEGA今后将不会再给Wii推出核心向游戏

俗话说一朝被蛇咬十年怕井绳，市场上吃了大亏任谁都会重新审时度势，有各种迹象表明SEGA今后将不会再给Wii提供核心向游戏了。

SEGA早在以前就有过类似的经历，作为任天堂最好的合作伙伴之一，SEGA曾给Wii推出了很多大龄向，成人向的核心游戏，如《疯狂世界》、《死亡之屋》等，根据SEGA的说法，这些游戏发售初期销量非常之差，全都显出暴死相，不过在几个月之后累计销量却还都不错，都比较长卖。这种慢热型的市场也是SEGA还未失去信心的原因。但EA推出的《死亡空间》销量实在太让人跌眼镜了，要知道这可是PS3/X360上树立起的成功品牌，还是发行力最强的EA的作品，但看到NPD统计的数字后，SEGA的人全都呆了，还能比这更惨点吗？SEGA的一位管理人员称，SEGA还会继续推出Wii的休闲游戏，但核心向作品，也许会很难了。

60 可信度 NDS后续机种将对应动作捕捉 检测脉搏的Wii新控制器的确存在

有些时候传闻很快就会被证实真假，而有的传闻很长一段时间都不会有真相。任天堂社长岩田聪近日接受了媒体采访，他谈及了一些NDS后续机种的内容和Wii新型控制器的消息。

岩田聪表示过去一年任天堂与麦当劳合作开展了无线网络服务，并取得了一定成效，未来NDS的网络连接将是一个发展的重心，为了让更多的玩家体验到连网的乐趣，还会与多家店铺合作开展该服务。涉及NDS后续机种，NDS过去一年在美国实现了比任何一年都辉煌的销售成绩，NDS正处于如日中天的大好形势，依此现在谈及这个问题还为时过早，但岩田表示NDS的后续机有可能会加入更高技术水准的摄像头，玩家肢体的动作表现会反映到游戏中，从而在NDS上也实现体感式操作，且后续机的画面表现会有极为精细的表现，不过这些还处于设想阶段，是否采用并未确定，不过以当前的情况来看，NDS还会继续以改良的方式将本世代延续下去，真正的后续机种最早也得2011年见了。关于前段时间传出的Wii新型检测脉搏型控制器，岩田聪证实了其的确存在，任天堂将在今年7月正式发表这款产品，并努力尽早发售。

20 可信度 PS3遭遇软件方式破解无需光盘玩游戏 外置硬盘直接运行ISO可信度有几成？

PS3到今天为止已经推出三年了，慑于蓝光媒介的高科技和索尼严密的防盗措施主机一直未能被破解，而近日，一条来自韩国的消息，却又让PS3破解出现了曙光。

这是一位名叫TheIndianKhan的土耳其人去韩国旅游时的所见所闻及切身实践，他发现那里有一个PS3咖啡座在用外置硬盘运行游戏，而不是用光碟，探问之下他得到了一个名为Zpack的软件，这是一个用于PS3游戏备份的系统软件，初衷是为防止正版碟丢失而外置硬盘运行游戏的功能。言下之意就是你不需要用光碟，只要将游戏拷进硬盘就能玩了。这套软件包含一个USB识别器和一张系统光盘，使用前需要进行安装，将识别器与PS3连接，并执行安装程序按照提示进行操作就可以了，非常简单，一台主机能安装25个游戏，而一款软件只能对应一部PS3使用，无法转移到其他主机运行。

不过，对于这款软件的实用性还有待验证，其中的某些细节还值得怀疑，首先就是容量问题，PS3只支持FAT3格式文件的执行，而PS3游戏的容量远远超过4GB，用该软件破解运行ISO的方法似乎不可行，还有就是该软件的发布者对软件的功能细节含糊不清，可以支持的PS3游戏数量也没有说明，是否真的可以免盘玩游戏，还需要更多的小白鼠以身试法才能知道，而且即使属实，索尼通过一个补丁就能让破解泡汤。



《生化 DC》的销量远低于我们预期 Wii玩家喜欢大众风格，我感到遗憾

CAPCOM法国分部近日就《生化危机 黑暗历代记》的销量发表看法：“这款游戏的销量虽然并不算很低，但却远未达到我们的预期，我们努力将游戏制作得完善，但Wii玩家明显不喜欢这类游戏，他们更喜欢风格大众向的游戏，对此我们表示遗憾。”

——二线作品放到一个用户层不适合的平台，只能导致销量不佳，Wii的特性只适合做轻松向的休闲游戏，重口核心向的还是靠边吧。



如果世上还有什么能打败《现代战争》 那就是我们的《战地》，说到做到

EA欧洲副总裁Uwe Intat最近在MCV的访谈中表示：“即将在3月发售的《战地 反叛连2》将是对《使命召唤 现代战争2》最初的攻击。我们绝对不会放弃射击游戏这个领域。说起来这曾是我们最为重要的游戏类型，如果说有什么能打败《现代战争》，那就是《战地》。

——《使命召唤》系列就是从EA的《荣誉勋章》系列中脱离出来的，EA当然不会就此罢休，比起《战地》，其实更应期待现代版的《荣誉勋章》新作。



任天堂在吞噬Wii的第三方市场 今后CAPCOM将减少Wii游戏开发

CAPCOM欧洲分部公关经理Chris Kramer近日谈道：“相比PS3和X360，第三方在Wii上的游戏要想赚钱非常困难，尽管装机量看似非常庞大，但实际销售却总是低于预期，任天堂一直在吞噬着Wii上第三方的市场，用户群限制了游戏都不会卖得很好，今后CAPCOM仍将保证游戏的素质，但在Wii上投入的项目会大幅缩减。”

——走少而精路线的确是Wii上第三方一个好选择，但对三坟的现象并不会有太多的改善，用户群已经那样了，再高的装机量也是任天堂自己的用户，第三方的传统游戏还是多搞高清或掌机吧。



PS3的开发环境非常适合游戏发挥 CELL很强大，希望可以再做5、6年

《神秘海域2》的开发商顽皮狗的总裁Evan Wells最近在访谈中谈道：“PS3并不像一些开发商提及的那样难以开发，我们认为PS3的开发环境非常舒适，CELL芯片具有极强的潜力，目前为止还没有感觉开发游戏受到任何限制，我希望PS3的开发能再持续5到6年。”

——大多数多平台游戏都是以X360为基础再移植到PS3上，顽皮狗则是专门以PS3为基准开发第一方独占游戏，研究得自然比其他厂商透彻，CELL的性能是不用怀疑的，问题是有多少人愿意出更多的开发费去研究呢？那样意味着更长的开发周期与更高的预算。

GT赛车今年3月同步推出繁体中文版

汉化专递 EXPRESS CHINESE

由Polyphony Digital开发，SCE发售、跳票过无数次、之前还发售过序章来骗钱的PS3顶级赛车游戏《GT赛车5》终于确定了游戏发售日——今年3月！最近公布了游戏的封面设计，将由奔驰经典鸥翼超跑最新款式“Mercedes-Benz SLS AMG”担任代言车款。

作为全球知名的赛车游戏，GT系列的累计全球销量已经超过了5000万套，GT5继承了系列一贯的拟真驾驶模拟追求，并全面翻新3D绘图与物理模拟表现，收录了丰富的单机/联机游玩模式。游戏预定收录超过950款车辆，包括2009-2010年最新车款的法拉利458 Italia、以及兰博基尼Gallardo LP560-4、奔驰 SLS AMG等梦幻跑车。游戏的繁体中文版也将于3月份同步推出。 □文/北斗



←山内一典为了开发本作多次实际驾驶跑车进行体验。

《死神·灵魂嘉年华2》中文版

台湾索尼（SCET）近日宣布，将于2010年2月11日在香港、台湾、新加坡、马来西亚、印尼推出热门动画改编的PSP动作游戏《BLEACH 死神 ~灵魂嘉年华2~》的繁体中文版。



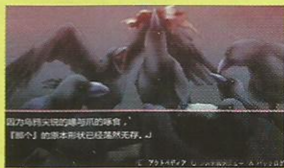
本作是2008年11月推出的《BLEACH 死神 ~灵魂嘉年华~》的续作，继承了前作简单爽快的横向卷轴动作玩法，并加入了更为丰富的内容与要素。追加包括虚化一护在内的众多新游玩角色，总收录角色达120名以上，是改编游戏之冠。

游戏中收录了各种不同的关卡，大幅强化任务内容提升耐玩度，并继承了通过灵魂碎片强化角色与通过技术开发强化合成道具系统。提供“我的房间”让玩家收集原作相关人偶、动画、音乐等内容。

PSP汉化作品又添两款新丁

近期一共发布了两款PSP汉化游戏，目前都算不上是完善版，一款是《SIMPLE2500系列 恶魔猎人 驱魔圣女》，这个是剧情汉化版；另外一款是《神隐》，目前还不是最终的完整版，还有许多值得改进的地方。

驱魔圣女讲述的是一支不问出身和经历的特殊部队，队员全部由“圣女”组成。每个人都有每个人的特点，玩家可以任选其一进行游戏。游戏的目的则是讨伐各地的恶魔，来拯救世界。四名圣女的武器分别为剑、枪、斧和



铳，玩家可以根据自己的喜好来选择特定的角色。这次汉化的是其廉价版。

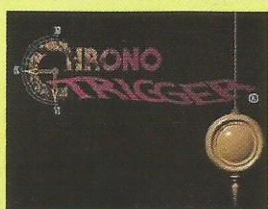
《神隐》则是由《寒蝉鸣泣之时》的原作者龙骑士07和《蔷薇少女》的原画师PEACH-PIT，再加上为多部人气作品提供音乐的伊藤贤治联手制作。本作是一款传奇神秘冒险游戏，豪华的制作阵容为玩家们献上的就是充满了恐怖与谜题的10幕噩梦之剧目。游戏随着玩家选择的选项的不同，剧情的发展也会有所区别。

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
SIMPLE2500系列 恶魔猎人 驱魔圣女	剧情汉化版	xxhhbird&龙p个人汉化
神隐	基本完善	CG汉化组

赛尔达、超时空，NDS汉化大作连发

刚进入2010年就连续有数款NDS上的大作汉化版发布，分别是《赛尔达传说 灵魂轨迹》、《超时空之钥》和《创世法典》，其中最受玩家关注的应该就是前两作了。

作为去年12月上旬刚发售的大作，赛尔达依旧继承了以往的高素质，经过了幻影沙漏的尝试之后，相信大部分玩家都已经差不多习惯了全程触摸屏的战斗操作，新加入的特殊道具以及首次以伙伴登场的赛尔达公主等设定都非常有趣。这次的汉化版虽然仍有不少需要改进的地方，但也值得大家一试了。



↑移植自超任的经典RPG超时空之钥终于发布了汉化版。

《超时空之钥》则是根据SFC上的同名超经典作品移植而来，虽然DS版新增的要素有限，而且移植版的画面说实话不怎么样，但是游戏本身的素质仍然是一如既往的高。能将如此大量的文本完成翻译，也确实不愧为“有爱人士”了……

近期NDS汉化游戏		
游戏名称	汉化程度	汉化组
向日葵大进发	基本完善	想日葵临时有爱组
超时空之钥	基本完善	有爱人士
塞尔达传说 灵魂轨迹	基本完善	ACG汉化组
创世法典	全文本汉化	水螅个人汉化

《极限竞速3》汉化专访

不只是同时制作三个平台的产品，对于Jazz来说，最大的敌人是必须与时间赛跑，“因为我们的中文版游戏会和全球同步上市，所以当制作团队在最后关头仍在持续修改游戏时，就得不断追赶进度。”许多曾经翻译好、测试过的东西，只要制作团队有所改动就必须重头来过，若改动的幅度较大，甚至有些原本已经翻好的内容在最终版本的游戏中却已经被拿掉的情形。

为了将《极限竞速3：进化世代》的中文化品质做到最好，Jazz也是EA艺电帮于今年年初搬到位于内湖的新办公室后，首位好几天在办公室加班过夜的同事、忙到凌晨四五点才在沙发上躺一下、早上九点马上又起来继续奋战。“为什么新办公室这么大，却没有设置淋浴间呢？”Jazz这样幽默的自嘲。



↑包括菜单等要素全部进行了汉化。

绝大多数的玩家都会希望喜欢的游戏能够推出中文版，然而“中文化做得好，游戏也不会卖得比较好”却是不争的事实，许多玩家都以为游戏要出中文版只要将文字翻译就可以了，但实际上却不是这么简单。由于游戏翻译时是只面对一整份的字符串档案，而不是在实际游戏进行中一句一句翻译，所以就有可能产生字面意思以及游戏中实际状况的差异。

其它例如字段太小而使得中文字排版超出、中英文断行判断上的不同、掉字、错字，或是许多专有名词或是俚语等，都是游戏中文化所面临的挑战。也因为如此，中文化测试团队更要一再反复的测试，确认游戏中一字一句都尽善尽美呈现给玩家。

由于Xbox 360及PS3版本的中文化最终修改截止前台湾不凑巧遭逢台风侵袭，原先应该每两三天就要从新加坡用空运快递过来的中文化测试新版本一直延误、加上那段时间国际海缆也出问题，情况更是雪上加霜，Jazz甚至一度还得透过视频的方式与新加坡联机确认游戏中字符串的错误是否已经修正。所幸在Jazz及中文化团队的努力下，还是顺利完成三平台中文化的工作。

然而翻译其实是很主观的，游戏的中文化内容很难满足所有人的理想，这也是中文化工作最辛苦之处，但Jazz表示愿意接纳玩家的建议与指教，一些漏网之鱼的小错误也能在日后的更新档中去做修正，希望尽力满足绝大多数玩家的期待。



←因为目前的微软或是索尼的官方汉化团队都设置在台湾的缘故，所以汉化版也都是采用的繁体中文。

赛车游戏金字塔塔尖奔驰而来

以制作态度一向十分严谨，以至于达到苛刻的程度而在业界闻名的山内一典，在谈及它得意的赛车时总是显得那么的悠闲与自在，这也是制作人把自己的兴趣和爱好变为工作动力的典型代表。正因如此，才会不断地精益求精。在过去的日子中，我们已经看过了关于本作至今的历程，关于本作会以怎样的面貌出现在我们眼前，以及GT系列未来的走向，我们为大家带来了山内先生的最新采访。

——这里我们想重新再向您请教一个问题，当初在PS3上制作《5》时，是有什么想要加以实现的想法呢？

山内■PS3是一台会放置在家里客厅上，然后用大画面电视来输出游戏影像，并且连接到网络上游玩的游戏主机。所以我并不想要只是像过去游戏进化轴线上的进化那样，例如说将画质对应到HD之类的，而是想要制作出一款足以活用刚刚所讲的种种PS3独有特色的《GT》。这不但是关系到游戏的未来，同时也和电视机的未来息息相关。我就是抱着这种想法来制作的。至于具体上来说我到底做了什么事，或者是我想要做的东西究竟是什么，我希望各位能够在两个月后发售的《GT5》上亲自确认一下。

——从开发当时到现在，是不是有什么地方原本想那样做，但后来却有所改变的部分呢？

山内■并没有什么特别经过改变的部分。现在的《GT5》在概念以及技术等部分上，都是我在01年到04年间所构思出来的东西。这些想法在花费了这么长一段时间，直到现在这个阶段才一个一个地具体实现在这款作品之中。

——现在游戏中的车已经会有损坏表现了，您能告诉我们之所以会导入这个系统，它的来龙去脉又是怎样的呢？

山内■在游戏中导入车体操作表现的理由，第一点就是基于技术上的好奇心了。而第二点则是想说我们必须回应一下玩家这种强烈的愿望。因为受到伤害，而对车子的性能造成影响（这里指对车内部的影响），这种设计在之前的作品就已经有做了，不过这次我们是再进一步将这个影响表现到车体的外观上。如果要说明游戏中新物理模拟引擎的详细内容，将会很难让人能够理解其中的道理，因为在这个地方就先省略不提了。简单来说，就是我们自己重新分析了汽车在力学上的动态表现，并整合设计出一套物理模型出来，使之能够适用到广泛的层面上，这也就是是本次的新物理模拟引擎。像是能够让人更容易感觉到方向盘操纵感上的变化，车子在控制中以及非控制中的状态变得更能明显地让人区分开来。我想这已经跟实际驾车没什么区别了。

——这次游戏中增加了与线上聊天以及上传REPLAY这些强调玩家之间互动的要素，其目的是什么呢？

山内■一旦我们在开发游戏时决定要走充实线上功能这个方向的话，不论是接受或者是不接受，TV游戏这种娱乐方式势必要开放并且走向外面的世界。我想大家看看GOOGLE之类的网站就会知道了，因为网络连线是各式各样“功能”的整合，必须要不断地扩充才行，所以是无法避免多功能化的。

——我想能够继承PSP版中所收录的830款车辆，对玩家而言将是一种很大的吸引力。本作的车辆收集还有什么其他有趣的部分吗？

山内■关于《GT5》中所收录新车的话题，请容许我卖个关子，再过一阵子后再来向大家报告其中的内容。而既然讲到车子的话，我感觉真是一件会令人感到相当兴奋的事物，甚至可以说只是要购买其中1辆来开，就已经是人生中的一件大事了。即使只是模拟世界而已，但是能够受这种体验，我想毕竟还是很令人开心的。在《GT》系列中，我们在正确表现每一辆车的特色上可谓是费了一番苦心，想必收录的车辆数量，也就是收藏品的范围对玩家而言，应该是一件相当具有意义的事情才是。

——真的很期待，那么最后请向玩家说一句话吧。

山内■在《GT5》中，兼容并存了两个要素。一个是毫不改变的宗旨，并且更上一层楼的似真取向的游戏模式，这部分可以说是过去系列传承下来的遗传基因。另外一个就是加入了过去《GT》系列中所没有的模式和玩法。游戏中除了不会辜负这个系列的忠实支持者的期待之外，还添加了许多的提案，非常希望各位在玩游戏的时候能够关注这些部分，如此就是我们的荣幸了。



山内一典

《GT赛车》系列制作人

《GT赛车》系列制作人，负责了系列全部作品的指挥和开发，以严谨苛刻的制作态度而闻名于业界，除此之外还经常参与实际比赛。

不知不觉进入了2010年的1月，本来是以为前不久公布的日版发售日算是最终日期了，只是结稿前突然宣布再次延期，其实桔梗感觉这就对了，对于这部即使不玩也要买回来供着的游戏来说，我宁愿等山内再做它一年。《GT赛车》这个每部基本都能卖过1000万套的系列来看，最新的5代想达到以往的成绩，起码是以PS3目前的全球基数来看是不太现实的，但本作的绝高素质是毋庸置疑的。 □文/桔梗

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车5		发售日未定	
	RAC	SCE	价格未定	日版
	BD	1-16人	1080p	年龄未定

看似外表平平实则彪悍无比的超真体验！







↑以AUDI TT为基础，追加大胆的配色及外部装饰，整体设计的高完成度受到好评。

↑由HPA MOTORSPORTS经手的AUDI TT。除了设计上的完成度外，其鸥翼式车门也是引人瞩目的焦点。

↓在现实中越来越多的优秀赛车纷纷加入了《GT赛车》的行列。

请大家试目以待更深奥的且是经过进化后的GT5

本作是利用物理运算技术来模拟车辆动作的驾驶游戏。游戏中活用了PS3的图像处理能力，并且首次导入了从模拟驾驶座看出去的"驾驶座视角"。收录的车种则网罗了玩家热切希望的FERRARI及LAMBORGHINI等等。即使在各种有现实车辆登场的同类型竞速游戏中，本作的完成度也算得上是首屈一指。至于网络在线部分，不只是收录有对战排名而已，也实现了提供各种影片下载以及由制造商所主办的比赛活动等企划，可谓万众期待。

给喜欢照片模式玩家们的惊喜

对于《GT赛车5》中的"照片模式"也同样引起了不少车迷们的关注，而对于这一点，山内一典则表示："我认为这个模式下截取的照片质量是别的游戏不能比拟的，我们正尝试让玩家截取最少的8兆像素的照片，可能最终可以达到20兆像素的质量，请玩家们期待。"





那种与现实紧紧相扣的真实感拓展了游戏中赛车的世界





真实的游戏带来最真实的体验

←INFINITIG37，在本作中将海外也相当受欢迎的车款在经过了精心改良后，便形成了现在这样的造型。

本作作为将于PS3上登场的期待已久的系列最新作，共收录了950款车辆，赛道20条共计多达70种路线。同时本作也采用了最新的物理引擎，写实地呈现出了车辆损伤及赛道上的各种物件等等。本作将不只是收录系列过去中的GT模式、GT-TV等要素保留下来，还针对连线功能做强化，这也是本系列首次加入的网络要素，并且将可以继承PSP版的所有车辆资料。

持续不断的进化迎来了本作最终形态

扮演猫眯建设温暖的村子喵

ぽかぽか アイルー村 モンハン日記

本作的舞台是充满生机活力的猫村，在这个村子中生活的猫人们和系列中的波凯村、科科特村中与人类混居的猫人们不同，它们和人类的世界并没有什么直接的关系，是作为独立族群生活着的。猫村隐藏在浓郁的大自然之中，村子外面的自然世界是猫人们快乐的乐园，但和附近人类的村子及城市并没有往来。这里是只属于猫人们的世界，随着玩家的不断努力，汇聚于此的猫人们过着温暖幸福的生活。



↑隐藏在森林审处的猫人之村，在里面生活的艾路都有着自己固有的名字和特征，随着发展人数（猫数？）还会越来越多。

村庄的各种设施 主厅长屋



→画面左边可以看到长屋的入口，里面住着很多猫人。



↑这位猫人不知道为什么发这么大火，与其对话会发生特定的事件吗？

打交道发生特定事件





→与其他猫人对话会发生意想不到的特别事件吗？真的值得期待。

←宽广的长屋内部能看到用树叶做的枕头等各种日常用品。



在村子中的工会接领任务后，就能组团出门收集建设村庄的各种素材，除了野外冒险外，还会与凶猛的怪物遭遇！即便是对蓝速龙王这样的弱种，以猫人的体型还是很危险的。

齐心协力对抗凶猛的怪物

天空之王雄火龙现身！就连猎人们打起来都很吃力的强大怪物，猫人们肯定是难以应对的，它们会用什么方法脱身呢？



活用性格本领打倒强大的怪物们

扫除班艾路

一把扫帚将村庄每个角落清扫干净

和猎人的村庄一样，艾路们也是各有所能，各司其职的，猎人村有打铁师傅、酒馆老板、商店小二，猫人村就有打铁猫、采掘猫、扫除猫、渔师猫、看板娘猫等各种各样的分工，建设村庄时很有帮助。

乐器艾路

手持各式乐器的弹奏专家

猫人们都有着各自的性格特点和擅长的本领，从它们的衣装外貌就能看出来。像这样手拿乐器、头戴艺术帽的艾路，会弹奏出美妙的乐曲。

以往作品中的最佳助手和朋友 一跃成为主角演绎猫人自己的生活

早在去年10月25日，“怪物猎人狩猎大会09年决胜大会”上，CAPCOM就公布了这款PSP版最新作品，名为《怪物猎人日记 温暖的猫村》的游戏一露面就引起了粉丝们的热烈关注，PSP已经接近两年没有新作推出了，本次会是什么样的体验呢？神秘的面纱直到今天才得以揭开。

猫人“艾路”是在《怪物猎人》系列中每作都有登场的一种猫一样的小型兽人，拥有等同于人类儿童一样的智慧，有极强的适应能力与生存技能。艾路们有着自己的部族村落，但也经常与人类混居，担任厨师、铁匠铺伙计、商店小二等各种各样的工作，有些还与猎人一起上刀山下火海参与狩猎，成为猎人们最好的助手。艾路在系列中早已是吉祥物一般的存在，它们的可爱造型深得玩家们喜爱，而本次新作就是以这些猫眯们为主角的。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 温暖的猫村		发售日未定
	模拟育成	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

这是温暖详和的猫人之村落喵

创造一个温暖幸福的艾路村，是玩家要追求的最大目标。玩家将扮演一名艾路以主人公的身份来到这座猫人之村（毛发的造型和颜色可以选择），与各种各样的艾路邂逅，逐渐发展村落，聚集村民，享受和谐生活。

村子中有着各种功能的设施，“长屋”是最主要的活动场所，以一座大树为根基的这所屋子内生活着星星色色的猫人，玩家与它们对话有时还会发生特定事件，对于村子的发展是必不可少的部分。村子中还有工会，可以从中接领任务，有采集、狩猎等，采集可以收集到对村子建设有帮助的材料，而狩猎式任务则会召集大群猫人集团式狩猎，这将是考验你领导能力的时候？

建设村庄喵
发挥各自本领
一起来喵

充满个性的猫人艾路们聚集在村庄中
演绎可爱小精灵自己的温暖幸福的生活

——首先请谈下本作的开发初衷吧。

迁本良三 《怪物猎人》系列至今已经有5年多的历史，拜众多玩家所赐，系列逐渐成长为了一部非常有人气的作品，并积累了很多高人气的要素亮点，在其中猫人艾路尤其受欢迎，可以说是系列象征性的句色，于是我们就想做一款专门表现艾路的作品，出于这个理由便着手开发了本作。

小岛慎太郎 《怪物猎人P2G》中第一次登场的狩猎猫取得了很大成功，虽然最初感觉这种设计有些奇怪，但实际发现狩猎猫是存在感非常强，相当有魅力的角色，在玩的时候总会在意自己的那只猫正在做什么，会做出什么样的动作，让人感觉很在意的那种感觉，于是我们就想到，可以让猫做更多的事情，做出一款以往作品不同的游戏。

——本次的舞台是以往以猫人为主角的，作为狩猎场景之一的猫人村落啊。

小岛 以往作品中登场的猫人村落，是野生的艾路们生活的场所，而本作中的猫人村，和那种通常的野生村落略有不同，场地也不是猎人们经常涉足的那种地方。

——艾路们的形象都变了很多啊，有什么原因吗？

迁本 这个当然还是以系列中的传统形象为基础，不过因为风格不同，所以把艾路们的脸都弄得很大，这样更容易的表现更多的面部表情，可以看到丰富多彩的表情和动作，如此也符合游戏的主题。

——可以从工会接任务到村外去，还会遭遇怪物的吧？

小岛 是这样的。不过不一定要求必须将怪物讨伐掉，因为艾路们并非像猎人一样以狩猎为主要营生的，任务的主要目的还是收集丰富的素材，并带回村子就可以了，做任务时的确会遭遇凶猛的怪物，如何与之周旋也是一个看点哦。

——从图片来看，与怪物进行对峙的时候，有很多艾路聚在一起，狩猎是集团形式的吗？

迁本 是的，狩猎是以集团形式进行的，可以想像一下，在这个世界中如果猫人与大型怪物遭遇的话会怎样呢？可想而知一只猫人是不可能与之对抗的吧？那么狩猎的话就要群体一起上了。

——艾路的性格也会对狩猎产生影响吗？

迁本 会的，艾路们都有着各自不一样的特征，会有各种各样的攻击方式的。



扫除猫，可不要小看它手中的扫把，村子的干净漂亮可全指望着它呢。

看板娘猫，在工会可以打听到很多怪物的情报。

农场主猫，饲养动物或是种植作物就找它吧。

手里拿着钓竿的渔师猫，看来还能像猎人村一样钓鱼。

BIOSHOCK 2

PS3 / X360	本刊译名：生化奇兵2		2010年2月9日
动作角色扮演	2k Games	59.99美元	美版
DVD/蓝光	1–16人	720P	17岁以上

十年之后海底城再惊魂 新敌人大姐大恐怖魅影

《生化奇兵2》由2K Marin开发，故事情节也发生在一代的10年之后。海底城（Rapture）仍矗立在海底，接续者也仍然存活在海底城，但发生了幸存者不断针对彼此的消耗战。战争持续地在海底爆发，小妹妹在城市中游走、不断地利用大型注射器从尸体上搜集遗传物质、转化取得ADAM。

在续作中，玩家角色的本质是构成大老爹基础的原型单位，可以说就是一个身穿潜水面具、体型巨大的突变杀人机器。相较于大老爹，玩家的速度更快、更聪明，而且可以运用肢体武器。由于现存的接续者与大老爹并不能对玩家构成大大的威胁，因此他们会采取集体进攻的战术。此外，本作中还将出现玩家需要面对的新敌人大姐大（Big Sister），她们有着敏捷的动作，而且更有意志力。

游戏即将于今年2月9日同时登陆360、PS3和PC，关于海底城的神奇故事将再次展开，全新的主角又将展开怎样一段冒险呢？ □文/北斗



Q：2K Marin与2K Boston之间是怎样一种关系？
A：2K Marin的种子团队几乎全是前2K Boston的成员。《生化奇兵2》在美国由2K Marin研发，澳洲有2K Australia，中国大陆有2K China，加拿大则是Digital Extremes。

Q：《生化奇兵2》是由四间工作室所合作开发。那么开发过程中一共动用了多少人，又是怎么沟通、协调、管理这样一个跨工作室的合作案？
A：本作是由2K Marin、2K Australia、2K China还有Digital Extremes共同合作的，另外还有法国的Arkane进行额外的开发工作。总的说来，《生化奇兵2》的全球开发人数超过150人。为了确保跨团队的开发过程尽可能地顺利，开发团队之间每日和每周都会进行全体团队的视频会议，会议内容经常包括即时的游玩测试。

Q：玩家的高期待对于2的开发过程是否有造成任何影响？
A：制作2的主要目标之一就是让它能向前作致敬并延续其杰出的表现。制作一款游戏的续篇可说是如履薄冰：你不希望改变太多、引来玩家的抱怨，却也不能过度承袭前作，让人觉得玩的是同一款游戏。



2代中的新专制者将以Sofia Lamb为典型，和Andrew Ryan统治时期的客观主义/资本主义截然不同。Lamb是个利他主义者，她的信念在于群体利益的影响力与纯净，而非各人成就的力量。她对于自己的信念绝不妥协，认为客观主义是海底城反乌托邦颓落的根源，她会竭尽所能来建立起一个新的集体主义乌托邦。

利他主义的新极端统治者 能否再建造新的乌托邦





重返海底迷城！

↑残存的接续者更为深陷于毒瘾引发的迷乱之中，同时新势力崛起开始收编海底城的人民。

←1代的故事大多通过录音带与无线电通信来展开，这种叙事手段将在2代中得到继承。

以幕后守护者身份登场的大姐大！



→本作加强了人物面部细节的刻画，NPC的表现比前作更具人性。

新角色大姐大的存在是作为保护者/收集者，如果大老爹没能保护好小妹妹，大姐大就会进场收拾残局，而且手法非常残酷有效。她们是海底城的守护者，确保现状并维持ADAM的源源不绝。

双手能分持不同的武器！

→如果装备了Winter Blast，就可以同时冰冻敌人并且用武器把他们打碎！新增的双手分持武器系统让玩家能拥有更具威力与弹性的攻击策略。



主角被博士唤醒 大老爹的冒险！

本作的限量版将与标准版同日上市，售价为100美元，包括：一张1代游戏原声黑胶唱片，一张2代游戏原声音乐CD，一本164页带创作人员评注的精装艺术概念图册和三张带做旧效果的海底城广告招贴画。

勇者无畏，舍命再探世界树迷宫！

世界樹の迷宮III 星海の来訪者

NINTENDO DS NDS	本刊译名：世界树迷宫 星海的来访者		2010年3月4日	
	角色扮演	ATLUS	6279日元	日版
	卡带	1~5人	记忆卡容量未定	年龄审核未定

时隔两年之久，人气游戏《世界树迷宫》系列的正统续作即将发售。3D地形的迷宫，令人咬牙切齿的难易度以及丰富的职业选择所带来的高自由度的战略、战术系统，上述这些《世界树迷宫》系列中经典的要素都会在本作中完全再现出来。在游戏中职业的选择是一大关键，本作中初期可以选择的职业有公主（王子）、骑士、武斗家、海贼、忍者等5种，当玩家满足了一定条件后还会追加全新的职业。另外，本作的故事舞台也是焕然一新。临海都市阿莫罗多是一个被大海所环绕的具有高度文明的现代都市。不过，在百年前这里曾经发生过一次大地震，之后都市的中心部便沉入了海底，随后冒险的舞台、巨大的迷宫出现了…… □文/零羽



↑本作中依然对应联机游戏，而且支持最大5人一起进行游戏。



本作的故事舞台既然选在了大海原上，那么海生生物以及各种岛屿自然就不会少了。除此之外像沉睡在海底的神秘宝藏，或是漂浮在雾气之中的幽灵船等令人兴奋的要素可能也会出现在游戏之中。

自己动手绘制地图！



→在本作游戏中，玩家可以自己动手来绘制地图。通过利用DS的触笔，将岛、海、漩涡等图标进行码放，然后再进入展开冒险。

神秘的大海之上，将有无数的困难与险阻！



↑在接受任务时，会出现海上专用的任务，此时只有用船才能顺利进行。



←巨大的海生怪物出现了，不知玩家能否顺利战胜它呢？

充满魄力的海生怪物！

四大制作人讲述《世界树迷宫3 星海的来访者》中的魅力所在！

——请您谈一下本作的特色吧

小森成雄 《世界树迷宫》系列是一款在3D迷宫内探险的RPG游戏。在二代中加入了大海的要素后，受到了玩家们的一致好评，所以这次三代的舞台就正式定为了林海都市。说起大海，总是让人联想到打渔的平民、抢劫的海贼、神秘的幽灵船、价值连城的宝藏等等，当然了，具体在游戏中玩家要做的还是在海上接受各种任务，然后与同伴们一起共同冒险了。

——为什么本作的舞台要选择大海呢？

小森成雄 首先，提起大海，就能给人以神秘的感觉。由于《世界树迷宫》系列第一作的舞台为绿色的森林树海，到了二代则改为了充满了寒冷感的北欧地带，这次的三代，我们想让玩家在温暖的南国海原上冒险。相信大家一定都会对本作的舞台感到满意的。

——本作的音乐方面，有什么亮点吗？

古代佑三 说起《世界树迷宫》系列的音乐，一直都是采用FM音源的，本作中的BGM也如此。对于BGM的制作，在本作中会加入许多很有魄力的曲子，比如说BOSS战专用曲等。

——作为第三代，音效上会有突破吗？

古代佑三 在《世界树迷宫》系列的音源编曲中，大多使用的是钢琴。尤其是系列首作，在这方面是最令人满意的。这次的本作力求能达到系列首作时的那种氛围。届时，请大家一定要仔细的感受一下其中的魅力所在。

——本作的角色怎么样啊

日向悠二 本作中全新绘制了各个职业的角色们，而且每个职业的角色都可以作为主人公来使用。这种设定可能会与前作有所区别，所以习惯了前作的老玩家还需适应一段时间。另外，本作中的职业也有所增加，他们所穿着的衣服就成为了本作中的一大亮点。

——关于怪物的绘制上有什么特殊之处吗？

长泽真 在最初我们绘制怪物时，就曾反复考虑过究竟该如何才能让小小的画面中，体现出特有的魄力感。为此，我们还特意的去观察了海洋生物的生态（笑）。通过对比真实海洋生物的各种状态，然后再加上一些联想，最终玩家们所看到的便是那些栩栩如生的怪物们了。而且，本作中的大部分海生怪物看起来都十分凶残，不过他们的原型可是十分可爱的哦。

——那本作中的怪物一定都很强了？

长泽真 怪物自然会有强弱之分的。由于本作是系列中怪物登场数量最多的一作，所以综合来看，强力的怪物也是数量最多的。不过，一般来讲，根据怪物的外形就能判断其强弱了。那些外表长得很可爱的怪物，自然是玩家可以轻易对付的。

忍者

拥有特殊能力“忍法”的职业。忍者虽然不是攻击主力，但却比较擅长迷宫探索等辅助性的工作。

公主与王子

继承了王族血统的角色。他们擅长使用提高我方全体队员士气的特技，并以此从战术上增加我方的优势地位。

武斗家

赤手空拳，擅长使用“气”的战士。利用“气”之力，不仅可以用来攻击敌人，还能够对自己的创伤进行回复。

海贼

在大海上生活的海贼的后裔。擅长使用枪与剑等武器，比起一对一的战斗来说，他们更擅长多人联协的集团作战。

骑士

身穿厚重金属铠甲的战士。拥有着压倒性的防御力。擅长使用的武器为长枪，在战斗中属于攻防一体的全能型职业。

2010年游戏业界的26个角度！与100种可能！

独家预读全年精彩游戏事件

2009年是创造游戏业空前记录的一年，别的不说，光被日本游戏媒体《周刊FAMI通》评为满分的游戏就比任何一年都多。虽然游戏业也不同程度的受到了金融危机的影响，但总的来说2009年的游戏业与好莱坞的电影一样，尽管蒙受巨大损失的公司不在少数，在整理上却实现了更多的销售成绩。果然如经济学家分析的一样，经济危机一来，人们更乐意在家里或电影院里寻找快乐。

那么2010年呢，还能够保持这样的上升势头吗？小编们是相当有信心的。不仅仅因为家用机正式进入了成熟期，而且掌机市场的普及量已经达到了足够的高度，再加上厂商陆续放出新主机或新掌机的消息，因此2010年将带给我们的必然会是更加精彩的一年。下面我们将以26个英文字母为引，为您解读一下新一年游戏业将有哪些精彩不可错过。 □文责/走你

关键词索引（按字母顺序排列）

Alan Wake 艾伦觉醒

关联词 《Army of Two: The 40th Day（战地双雄 四十天）》、《Aliens vs. Predator（异形大战铁血战士）》、《AGENT（特工）》

从《鬼屋魔影》将恐怖惊悚AVG游戏带到全新的境界之后，似乎这类游戏再没有什么本质上突破，即便是后来影响深远的《生化危机》和《寂静岭》也并没有能够随前人的脚步带来更多的新内容。尤其在表现形式上，虽然总能在这个或那个游戏中看到不少亮点，但平心而论，在“坚实的基础”上，之后推出的同类游戏都没有能够比前辈走得更远。玩家玩到和看到的进化，由机能的提升带来的变化远多于游戏本身内在表现和设计方式的改进。这也是当前惊悚题材游戏逐渐没落的原因。似乎游戏能给玩家带来的恐怖体验已经透支干净了。

当然，任何类型的游戏都有过自己的低潮期，或许恐怖游戏只是恰好处于这样一个尴尬的阶段而已，不能忘记的是，老大哥类型的动作类游戏也在上世纪经历过相当长时间的乏人问津，直到神谷英树的《恶魔猎人》、板垣伴信的《忍者外传》以及大卫·杰菲的《战神》出现之后，这个古老的游戏类型才在次世代上真正带来了新生。

小编也相信惊悚恐怖AVG也正是等待一款真正有革命性的游戏到来。

当然，这种改变并不能指望《生化危机》——当三上真司将可能是自己一生最具才华横溢的一次演，出奉献给了NGC并离开CAPCOM之后，我们就可以判断出这个系列的未来走势，这也很符合当前CAPCOM对纯利润型游戏的需求，毕竟董事会的股东们都是游戏白痴，他们并不会理解一个卖座游戏为什么要做出太大的改变，商业让一桌子聪明人全变成了傻子。从《生化危机5》中我们有了决定性的判断，依旧好玩，依旧不思进取；指望《寂静岭》？其实连KONAMI自己也找不到一个更好的借口来继续投资这个系列，为了电影？这不成了本末倒置了？当日版《寂静岭 重归故里》的发售计划宣布终止，大概这也可以看作是厂商的一次轻装上阵前的断臂行为，《寂静岭》对于KONAMI来说或许太沉重了，而他们又找不到一个像小岛秀夫来接手监制《恶魔城》新作的好办法，毕竟小岛只有一个。

或许我们需要的是新人和新作。

还记得《马克思·佩恩》吗？这款诞生于2001年的动作新贵，除了向吴宇森致敬和向《黑客帝国》偷师的子弹时间外，还给玩家们带来了一场惊心动魄的复仇之旅。同样这款游戏也影响了很多后来的游戏作品。当然，在这里我们并不想继续讨论《马克思·佩恩》是否能够给AVG带来什么变革，制作这款游戏的幕后团队才是值得我们关注的。没错，就是Remedy。正像这家成立于1995年的芬兰游戏公司的名字一样，貌似这些家伙总是可以在某个游戏类型低迷的时候力挽狂澜，这次是否会轮到AVG?

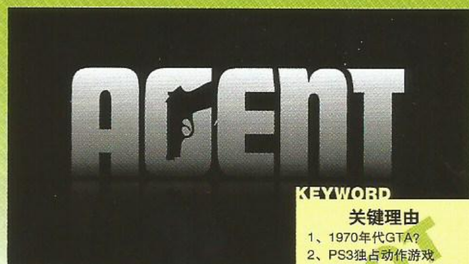
在经过很长时间的延期，《Alan Wake（艾伦觉醒）》终于在去年展现给了我们更多的内容，貌似不会再延了（笑）。毫无疑问，Remedy受到了很多经典恐怖电影《闪灵》的剧情影响，同样是一个找不到灵感的作家，在找寻惊悚小说灵感的过程中丢失了自己妻子，并深深的陷入自己惊悚小说故事的噩梦中。找回妻子，以及自己失去的记忆和世界，除了自己外，一切都是未知。虽然从剧情上来说，《Alan Wake》并不是什么了不得的题材，但通过去年E3和TGS的演示和试玩，游戏强烈紧凑的过程却相当吸引人。而对未来的未知和重重谜团构筑起了一道高大的谜墙，很多惊悚玩家已经迫不及待的想要跃到墙的那一头看看这一切到底是怎么回事。

好在Remedy本身也是个讲故事的高手，我们绝对可以期待着这会是款既火爆又惊恐的惊悚游戏。至少从历史上看，Remedy在这几个方面表现得都不错。这一次也值得期待。

说到游戏的发售日，2010年4月预定。小编认为2010年最值得期待的惊悚AVG，就是这个了。

其他关联词 AGENT 特工

这款游戏至今没有任何的具体情报放出，唯一展示出来的只有游戏的LOGO，尽管如此，游戏的来头之大不得不引人持续关注。本作是《横行霸道》系列的团队为PS3独占开发的动作游戏，游戏的故事背景设定为1970年的间谍活动。根据传闻，这款游戏的系统仍将类似GTA的开发式。不过随着EA的《破坏者》的推出，或许《AGENT》会在内容作出一些调整。游戏预订2010年发售。



↑只有一个LOGO的本作，有很大可能会成位2010年年末商战中PS3的重头戏。

KEYWORD 关键理由
1、1970年代GTA?
2、PS3独占动作游戏
3、团队最高开发力全力投入中



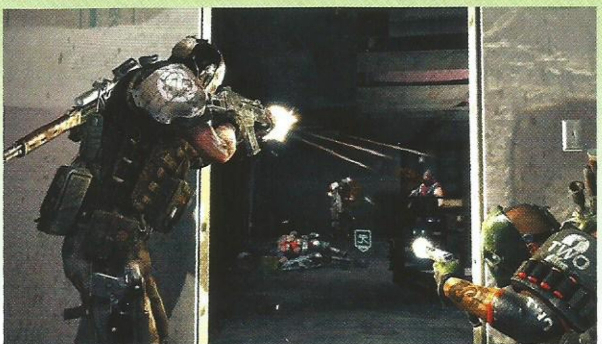
KEYWORD 关键理由
1.我们太长时间忘记游戏到底是怎么吓人的了
2.向好莱坞电影看齐的扎实剧本有可能带来巨大惊喜
3.现实与虚幻的恐怖融合、人性的丑与善

Army of Two: The 40th Day
战地双雄 四十天

其他关联词

一代是个让人感到惊喜的合作类游戏，事实上一代一个人玩实在是太枯燥了，虽然EA的出发点是好的。EA的蒙特利尔工作室正在全力的对这款游戏进行最后的收尾和测试，毕竟前作是有着全球200万销售记录的作品，作为续作，在已经相当不错的系统基础上想要把游戏变得更加好玩，并不是难事。更何况制作人很应景的把故事背景设在了上海。嗯，我知道这并不是第一款以上海为背景的战争题材游戏，必须提醒你的是，在后面我们还有一款比更加重口味的游戏，故事也会在上海发生。有些跑题，不管怎样，这款强调合作精神的动作射击游戏，应该会有着不错的表现。本期杂志截稿前，游戏已经正式上市，不仅素质没有让人失望，而且在系统上有着比其他游戏更加流程的合作模式。同时登场的PSP版也值得掌机玩家一试身手。

KEYWORD
关键理由
1、在上海战，有看头
2、关卡流程是否在单人部分也能带来满足的体验
3、在线对战可以带来更多新内容

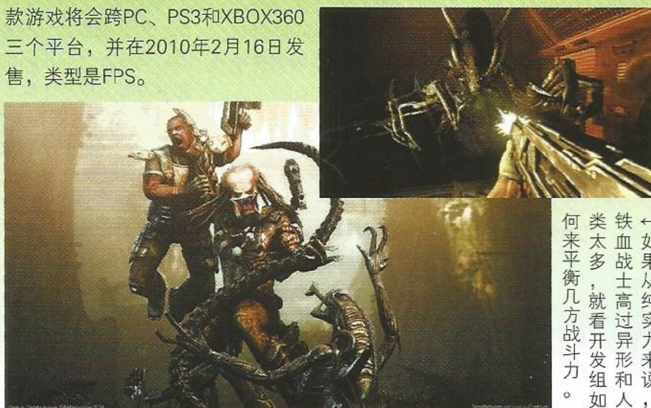

←强调配合始终是本系列游戏的主题，当然单人游戏的乐趣肯定不如双人同乐。

Aliens vs. Predator
异形大战铁血战士

其他关联词

你放心，这绝对不是1994年那款在雅达利64位主机美洲虎上推出的游戏，虽然公司还是同一家Rebellion Software，不过这次的发行公司则换成了SEGA，或许在品质上也能有一些保障吧。题材不用多废话了，相信看到这里的你已经把电影全系列看得比谁都透彻（电影的脑残剧情实在是比三流恐怖片高明不到哪去）。我得承认，打从电影一开始这就是一个用四肢不用头脑的剧情在垫底，我们也不会太执着于这款游戏能够带来多少高明的系统和流程，只要杀得爽快就足够了。玩家可以在人类、异形和铁血战士三方来进行选择，当然，前者貌似只有被杀的份了。相信在线部分将会是游戏相当吸引人的一面。这款游戏将会跨PC、PS3和XBOX360三个平台，并在2010年2月16日发售，类型是FPS。

KEYWORD
关键理由
1、人类完全是被其他两方杀着玩的
2、控制异形能够有什么乐趣
3、单人部分能够讲一个怎样稍微有点新意的故事


←如果从纯实力来说，铁血战士高过异形和人类太多，就看开发组如何来平衡几方战斗力。

B Birthday 生日

关联词《BioShock2（生化奇兵2）》、《Battlefield：Bad Company 2（战地：反叛连2）》、《Biohazard 5：Alternate Edition（生化危机5 剪辑版）》、《Biohazard Portable（生化危机 携带版）》

每年都有个主机或游戏系列要过生日，对于PS2来说，今年就是自己的十周岁生日。毫无疑问PS2是游戏主机历史上最成功也是最伟大的机种，它创造的记录和影响力既前无古人，恐怕也未必能有来者轻易超越。SONY虽然是全球最成功的商业“骗子”，但在对PS和PS2的生命周期承诺上，却并未食言，PS2的确又是一台使用了十年的机种。当然，在这十年中SONY总是想尽办法的花样翻新，大赚PS2拥趸的金元。一年一个新型号，隔几年再来个缩小版，设计者尽管没能在机能上让PS2处于同时代的最高端，但在工艺和设计上却足以傲视于任何对手。这也正是PS2成功的一大关键。同样还少不了的是从PS系列主机诞生之日起便贯彻的“所有游戏在这里集结”，这也使得PS和PS2在软件数量和质量上都成为了时代的领跑者。而如今的家族第三代亲传，输也是输在这个上面，没有了当年辉煌的缔造者久多良木健，PS3的现状就成了啮老本。

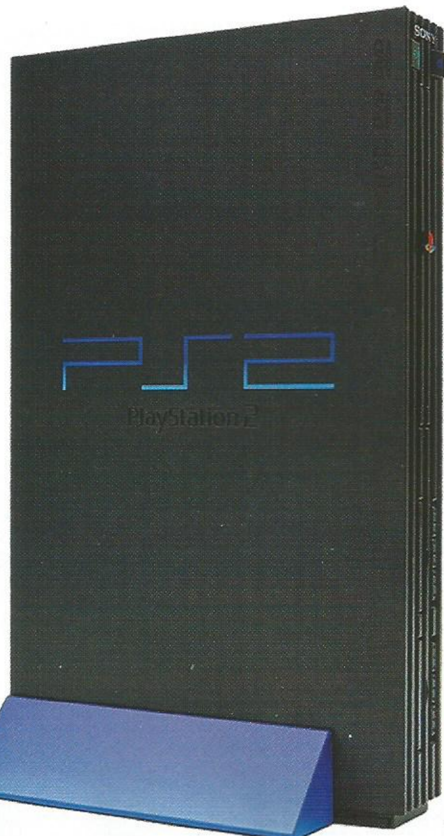
估计SONY是不大有兴趣在2010年给PS2开一个盛大的生日PARTY了，PS3和PSP的营销泥潭已经让SCE忙得大气都没工夫喘。不过在这里我们还是可以简要的回顾一下PS2诞生时的情况。

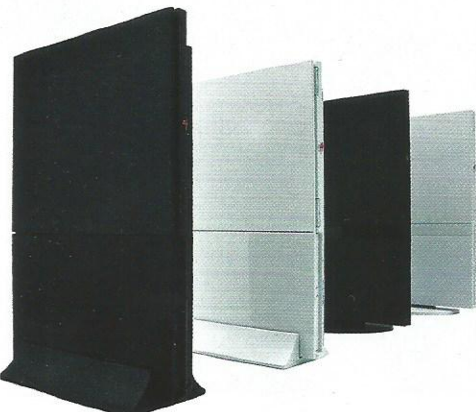
KEYWORD
关键理由
1、PS2或许是家用机历史上最后一个可以独霸整整一个时代的家用机
2、SONY还能给PS2留多长时间的最后演出
3、或许会有些让人期待和意外的关于PS2的消息公开?

PS2发售时间是2000年3月4日，同时发售的软件为10款，分别是《决战》、《山脊赛车5》、《A列车6》、《永恒之戒》、《柿木将棋4》、《街头霸王EX3》、《狂热打鼓》、《麻雀大会3》、《森田将棋》以及《节拍选择》。随后就是气势如虹的创造了一个又一个的销售奇迹。

PS2在2005年11月仅仅用了五年时间就创造了全球销售出货量突破1亿台的家用机历史记录，到2007年10月，SCE再次宣布PS2销量突破1亿2千万台，这些空前的记录至今依旧没有停止，相信到PS2正式宣布停产之日，累计销量达到1亿4千万并不是不可能的数字。而随着如今三家厂商分庭抗礼的战争乱世，想要在今后的家用机市场再创造出一个像PS2这样的销售奇迹，恐怕是很难了。

不管怎样，2010年虽然是次世代的大乱战年，但我们是不能忘记PS2这台经典主机在度过自己第十个服役年头之后，仍旧在勤勤恳恳的工作，没有丝毫的退出迹象。而这也是SONY拥趸们一直死心塌地跟随PS3的原因。

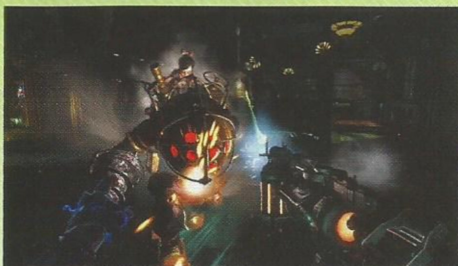




BioShock2 其他关联词

生化奇兵2

如果你在2007年体验过一代的震撼，相信你这两年一直都非常期待续集的到来，并在之前厂商宣布延期到2010年感到失望。不过没关系，好东西总是值得等待，只要不像暴雪那样拿人耍着玩就可以接受。《生化奇兵》的最大特色就是剧情一直占据着主导的位置，这恐怕是和如今强调战斗的暴力游戏有很大不同的地方，在FPS的架构下将玩家带入一次震撼的旅程。全新的海底城仍旧让你为其疯狂的着魔，让人们关心的是这一次开发组还能不能给玩家带来惊心动魄的体验过程，就像一代那样从开场就牢牢的抓住了玩家对未知世界探索的心，并一步步的陷入剧情当中。这样的感觉很棒，所以玩家期待着还能有这样的体验。不过，对于这样一款需要花长时间来细细打磨的游戏，两年的开发周期是否有些短了？同时在开发团队做出些许改变和调整的情况下，新作是否还能向当初开发组的目标前进，也是疑问。不过怎样，新作中带给玩家的仍旧是将一个庞大深邃的世界观，更多激烈的战斗，极具戏剧魅力的角色设定，仍旧会是游戏的魅力所在。本作将在2010年2月9日发售，PS3、XBOX360和PC都有份。还会是年度最佳吗？



KEYWORD

关键理由

1、Big Daddy和Big Sister到底会有怎样的碰撞？
2、海底城会迎来怎样的结局？
3、嗯，我很关心二代是否还能有一个像一代那样牛X的开局。



→有别于传统FPS，《生化奇兵2》在剧情方面做出了重大突破，科幻迷痴迷不已。

Biohazard 5 Alternate Edition 其他关联词

生化危机5 剪辑版

虽然我们不反对厂商推出新东西，但CAPCOM的做法实在谈不上厚道，尤其是独立推出新版本，让第一次购买初版的玩家感到上当。好在后来CAPCOM提供了在线购买新内容的计划，尽管如何，今后如果游戏能够在第一次就把内容追加足，而不是这样一次又一次让玩家感到骗钱，即便是初版游戏的价格稍微高一些，玩家也能承受吧。PS3版本将先行发售并对应2010年春发售的PS3体感设备，或许这才是真正的卖点所在吧。不过体验过《生化危机4 Wii》的玩家大致也可以猜测出会是个什么情况，我们只求新加入的两个新章节可以在时间上充实一些，让玩家确实可以玩到不少新东西。制作人曾经表示新剧情的游戏时间将达到两个小时，可事实上，制作人在生化系列的游戏时间上从来没有靠谱过，玩家要做好心理准备，或许高手在40分钟就可以搞定一切。PS3版将在2010年2月18日发售，同时推出下载包。XBOX360版本也将同时推出，但由于体感系统的发售日在2010年年末，因此360版将仅仅包含游戏的新章节，是否会给玩家特别的弥补，目前还未可知。



←骗钱意味过浓的章节让玩家很难心甘情愿的掏钱。

KEYWORD

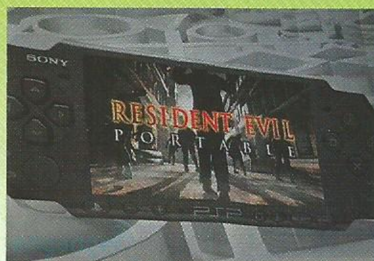
关键理由

1、全新的两个章节，克里斯和吉尔真正联手
2、全新的服装
3、对应体感设备

Biohazard Portable 其他关联词

生化危机 携带版

虽然一切都是秘而不宣的情况，但在2010年这款游戏将有比较可靠的情报放出。CAP曾经表示这将是个全新作品，并针对PSP的特性进行设计。在之前的猜测中玩家的联想方向基本上指向了《生化危机 爆发》系列，没错，就是在PS2上推出过两部作品的网络游戏。或许CAP就是想做一款《怪物猎人》式的BIO，对于生化来说是有魅力的卖点。



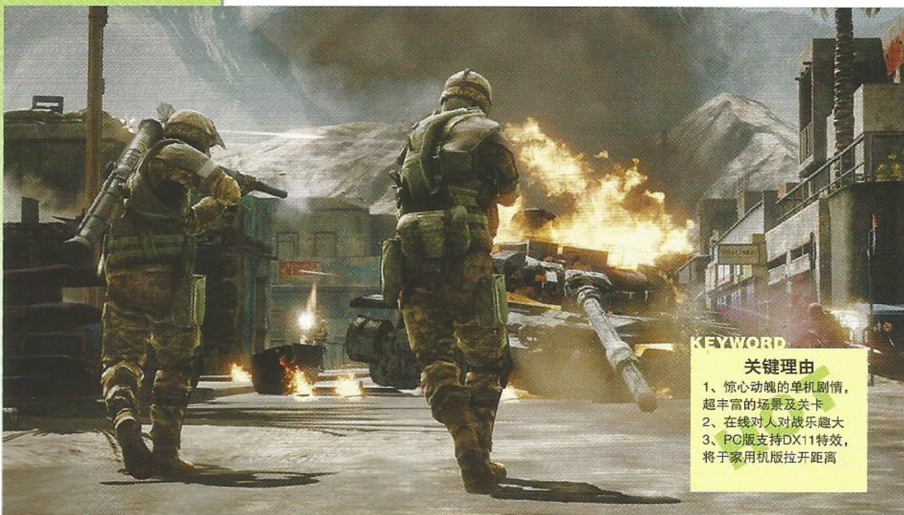
↑不知道新作是否会延续正统作品的关键情节，让掌机版真正成为在系列中承上启下的重要作品。本作将在E3放出展示甚至试玩。

Battlefield Bad Company 2 其他关联词

战地：反叛连2

《战地》系列的高素质在EA的软件体系中可以说是个奇迹，甚至在前作《反叛连》一代正式发售之后，人们都在惊呼游戏的好玩程度超乎想象，确实很难相信这是那个将曾经与《使命召唤》系列平起平坐的《荣誉勋章》系列做死的EA的游戏。而且《反叛连》系列也的确接过了与《使命召唤》一较高下的大旗。虽然是完全不同的游戏，但近似的题材总是难以避免让玩家来相互比较，甚至两个系列的乐趣和出发点都完全不同。不过喜欢战争题材的玩家的确是要在这两个系列中做一下抉择，如果你手头的银子不多的话。在去年11月份PS3抢先提供了测试BEAT版之后，PC版也提供了试玩DEMO，《反叛连2》在多人对战方面的表现让人相当惊讶。让开发组引以为傲的物理引擎将在本作中提供更加真实的毁灭场面，没有炸不碎的掩体，所见之处都可以毁灭，这个大卖点已经在试玩中见识到了其厉害之处。逼真的作战场景和专业的武装设计，使本作确实可以在明年发售之后接过《现代战争2》的人气，或许还能带来更多惊喜也说不定。游戏暂定2010年3月2日发售，PS3、XBOX360和PC三版本同时发售。

→从这张图片看，还真是很‘现代战争’，从试玩的评价来看，《反叛连2》将会是该系列起飞的关键作品，既然EA如此叫嚣，或许真有实力一较高下。

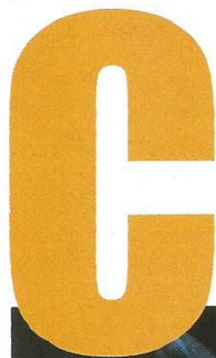


KEYWORD

关键理由

1、惊心动魄的单机剧情，超丰富的场景及关卡
2、在线对人对战乐趣大
3、PC版支持DX11特效，将于家用机版拉开距离

挑战使命召唤的战争大作即将登场



Call Of Duty Tietnam
使命召唤 越南战争

关联词《CRYSIS2（孤岛危机2）》、《Crackdown 2（除暴战警2）》、《Castlevania：Lords of Shadow（恶魔城 暗影帝王）》

CALL OF DUTY WORLD AT WAR MAP PACK 3

KEYWORD 关键理由

1、Treyarch开发组在《现代战争2》的巨大成功压力下如何继续保持系列的口碑和销量
2、历史剧情将把玩家带入到哪场危机当中？
3、画面能否有所飞跃

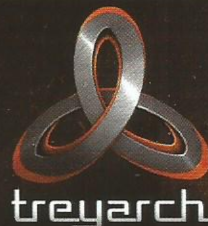
一年一部《使命召唤》，Activision乐意于每年发动一次世界大战，不管是真实的历史背景还是虚构的，玩家们也心甘情愿的追随。2009年的一部《现代战争2》创造了新的游戏销售记录，也成就了该系列以一年一部的高速推出同时保持巨大销量的奇迹，甚至卖得越来越多。《使命召唤》毫无疑问已经成为了FPS游戏世界中不可撼动的神话。新作一推出，续集就发布，这样的手段我们已经从前两年就习惯了，甚至还很为这个消息而兴奋不已，无论到哪里，关于《使命召唤》新作的消息都会是头条。虽然由Treyarch开发的作品总是有些小问题，不像Infinity Ward呼声那么高，但前者的开发水准在业内仍旧是首屈一指的，到了如今系列的正统第七部作品，我们也可以期待Treyarch能够在《战火世界》的基础上给我们带来更大惊喜。

根据非官方的可靠情报指出，新作将以越南战争为背景，将采用大量的真实事件。毫无疑问本作将有效的触及美国玩家的神经，开发组如何拿捏处理剧情的渲染将是一次相当大的挑战。

尽管这些内容还未得到证实，但作为一年一部的游戏系列作品，相关的情报将会很快放出，剧情线索也很逐渐清晰。

值得关注的是4、5、6三作在使用了同样的引擎之后，7代是否会采用新的引擎来提升视觉上的魄力，毕竟在2010年其他同级别的大作在视觉效果方面都将有更加突破性的表现，作为一款千万级销量的超级巨作，《使命召唤》系列或许可以敞开荷包，不再吝啬。无论对于PC还是家用机的玩家来说，都是一件好事。销量最大口碑最好的游戏，总是要背负起推动游戏业发展的担子嘛。

关于发售日，11月，三平台同时发售，还能跑到哪里去？



其他关联词

Castlevania Lords of Shadow
恶魔城 暗影帝王



由欧洲和日本合作开发的次世代恶魔城新作，只要提到游戏的标题，对于中国玩家来说就足够醒目了。在《战神》影响了整个动作游戏界的走向之后，多年后的再次3D化恶魔城不免在某些方面进行模仿。不过我们更加关注的是，开发组打算以怎样一个表现再现恶魔城系列的特色和神髓，或者……根本就抛开全部的特色，重新构筑一部新的系列起点，这也并不是不可能的。事实上KONAMI并没有打算放弃一切，新作还是继承了很多原作的特色，但与我们以前认识的恶魔城又有很多不同，欧美风格更加明显，连人物都明显粗旷了不少，或许KONAMI已经明确的将该系列的市场欧美化了。日本市场对于恶魔城来说意义已经不大。发售日暂定2010年。

KEYWORD 关键理由

1、归来的3D版恶魔城，在打上了小岛组的招牌后能有什么惊喜
2、悲惨命运的主角的人物魅力
3、游戏的解谜要素及系列的特色，如何在次世代上以更有魄力的方式表现

其他关联词 CRYSIS2 孤岛危机2

这是个让PC玩家感到自豪的游戏系列，因为当前的家用机性能根本就无法制作和运行这款游戏，甚至连高性能的PC配置都很难跑得动这款游戏。好在2010年新一代显卡的陆续登场，缓解了硬件要求过高的尴尬。或许是EA想通了，二代决定给PS3和XBOX360一些面子，三大平台全都有份。不过这并不是说Crytek Studios决定要为了TV玩家而牺牲掉原本这系列引以为傲的卖点，画面仍旧是新作的最大诉求。因此PS3和XBOX360版本充其量只是小打小闹随便玩玩罢了，想要见识到新作的真正魅力，没有一套1万元的高级配置PC是休想。CryEngine 3引擎下，三个版本将根据自身的硬件特性有着截然不同的表现，Crytek Studios表示：PC版画面将远胜家用机，不过也会尽可能的让家用机版达到各自平台的最高水准。这也应该是玩家最想听到的，的确，只要让各自平台的玩家都体验到平台最高硬件水准的表现就可以了，但这从开发角度来说也是相当困难的事情。目前游戏官方放出的信息仍旧相当有限，仅仅有几张不能说明太多问题的场景图片流出，但在今年年内登场是可以预计的。当然除了画面外，新作还会增加哪些新要素也值得关注，发售日目前暂定2010年。



KEYWORD
关键理由
1、毫无疑问会成为全平台的画面最高水准，一起见证
2、让最高性能的PC显卡都成废品
3、家用机版与PC版的差距……

其他关联词 Crackdown 2 除暴战警2

必须承认的是前作完全是XBOX360游戏体系中的一个异类，采用动画渲染，却非常暴力，场景超级大，拥有飞檐走壁的夸张能力，人物形象独特，这一切揉合到一起之后就成为了一个奇怪的作品。让人欣慰的是大部分玩家对前作的评价都非常高，甚至可以说在XBOX360退出历史舞台之后的经典游戏回顾中，本系列完全应该占有一席之地。超凡的游戏性始终是硬玩家们的追求。新的敌人，濒临崩溃的城市系统，多人合作完成任务，更丰富的武器……噢，二代简直是要让人疯狂，尽管目前Ruffian Games仍旧只是放出了一些游戏视频和零星的消息，但毫无疑问，这款游戏是2010年最值得期待的游戏。我们也期待着在明年十月份能够玩到它。发售日暂定2010年。

KEYWORD
关键理由
1、和前作相隔时间太久了，因此续作的素质可能会很高（很牵强的理由…）
2、毫无喘息时间的高节奏战斗要素强化
3、游戏中可探索的要素将空前丰富



←充满了荒诞意味的本作，将增加多人合作的新要素，更大的城市等待你去挑战。

D Dynasty Warriors 真三国无双

关联词《Dragon Quest 10（勇者斗恶龙10）》、《Dragon Quest 6: Realms of Reverie（勇者斗恶龙6 幻之大地）》、《DEAD RISING 2（勇闯尸城2）》、《Dark Void（黑暗虚空）》、《Dante's Inferno（但丁地狱）》、《Dead Space 2（死亡空间2）》、《Devil May Cry 5（恶魔猎人5）》、《DEAD OR ALIVE Paradise（死或生 天堂）》

用丧心病狂来形容KOEI对《无双》系列的疯狂计划，恐怕并不为过，甚至不少玩家说日本已然是无双的天下。的确，如果仅统计以日本为主销售市场的游戏系列的话，无双系列要排第二没游戏敢排第一。KOEI的黑手甚至伸到了2010年3月25日发售的《北斗无双》，其扩张速度和泛滥程度，为游戏历史所罕见。

当然，无双出了历史题材是否还会吃香我们暂且不谈。在“头文字D”这个大系中为何要将无双提到第一位，当然是有原因的。因为2010年是无双系列诞生十周年，可以想见对于已经吃上无双，赖上无双，靠无双养活一家老小的KOEI来说，明年必然是要充分利用的黄金期。

相信不少玩家都还记得最终幻想系列20周年纪念的时候，SQUARE-ENIX几乎实现了不可思议的每月一款FF的发售速度，全平台各类型遍地开花，其结果自然是如今大家看得到的（FFCC系列已经彻底沦为销量暴死的代表，即便水准尚可）。那么KOEI会怎样利用这个十周年纪念的机会大赚一笔呢？每月一款无双，对于现在的KOEI来说实现起来易如反掌，实际上在2009年KOEI几乎就已经实现了“每月一无双”的推出速度，甚至连PC都不落下。因此在2010年，有了《北斗无双》的助阵，《战国无双3》PS3和360的加强版的发表，每月一无双不仅成为可能，而且很有可能会发生某几个黄金月，每月多款无双共舞的恐怖场面。

而对于主系列的《真三国无双》来说，系列正统第六代的发售已经是板上钉钉的事。虽然还不能保证PSP版的《真三国无双Special》就是五代的最后一款衍生作品（很有可能在2010年上半年再出个五代的资料片骗钱），但六代的发售已经是如箭在弦，KOEI此时此刻早已经百爪挠心，迫不及待，就等合适时机发表并发售，疯狂圈钱了。同时，经过PC版改造而来的《真三国无双在线 神将乱舞》也确定登陆PS3，并将于2010年2月18日向无双饭索钱，随后的XBOX360版恐怕也是早晚。

另外，KOEI也绝对做得出来推出个什么十周年纪念版，把之前所有版本的《真三国无双》正统作全放到一起打个包，或者针对次世代主机模仿《战神合集》那样稍作优化（KOEI应该不会有时间去处理优化吧……）的版本，整个综合版，再配上看似豪华、实则杯具的形象赠品，让无双饭把钱都装到惠子姐姐的屁兜儿里，合情又合理。

总之，明年日本市场必然会是《真三国无双》的天下，至于其他几个无双，凑凑热闹也是一定的。但《战国无双》还要留点料放到2014年的十周年纪念嘛。因此，明年的《真三国无双6》（PS3、XBOX360、PC、PSP、PS2）、《真三国无双在线 神将乱舞》（PS3）、《真三国无双 联合突击2》（PSP、XBOX360、PS3）、《真三国无双DS2》（NDS）、《北斗无双》（PS3、XBOX360）、《战国无双3 加强版》（PS3、XBOX360、PSP）、《大蛇无双3》（PS3、XBOX360、PSP）、《特洛伊无双》（PS3、XBOX360）等等游戏，将共同实现KOEI历史上最大的销售奇迹。以上部分游戏为编者猜测，不排除KOEI公布全新无双的可能。



KEYWORD
关键理由
1、无双饭热切期待
2、襟川惠子每月登场助阵
3、无双系列制霸日本游戏销售排行榜

←光荣正在逐渐将粉丝们的热情磨灭，在经历了多次失望后，无双系列是该给玩家一个巨大惊喜了。

Dragon Quest 10

其他关联词

勇者斗恶龙10

目前关于日本国民游戏最新作只有一个关于平台的说法，2010年能够有什么实质性的消息吗？可能有，也可能没有，以SQUAREENIX对于DQ正统作的遮掩及系列一向的制作周期来说，DQ10想要在2010年发售是绝对不可能。当然，既然已经确认给Wii平台，其潜台词正是“DQ10已经在开发中了！”在确定了平台之后，一切就正式上马，而如今SQUAREENIX恐怕是无法再像以前ENIX那样超长周期的制作DQ正统续作。除了经常要出些复刻和外传作品外，正统作的快马加鞭已经是可以确定的事情。而且还要考虑的一个重大因素就是关于下一代主机的消息，Wii的生命周期还有多久目前还是个问号，任天堂也不大可能替SQUAREENIX去考虑什么，到该出新主机的时候了真就是刻不容缓，失手不得。因此DQ10想要在Wii的生命中后期推出的话，在2011年年中是最大的可能，压到2012年，那时候各大厂商已经在力推新主机的销售了，谁还会陪SQUAREENIX玩？可见若要落准Wii的话，2010年SE无论如何也要放出一些消息来给玩家吃定心丸了。



←恐怕业界形式的变化之快会让原本的DQ计划枝节丛生，更早发售对SE来说反尔更加安全。

关键理由
1、日本国民级RPG的正统作
2、Wii平台的生命周期有多长就看它了
3、体感功能是否会得到利用

DEAD RISING 2

其他关联词

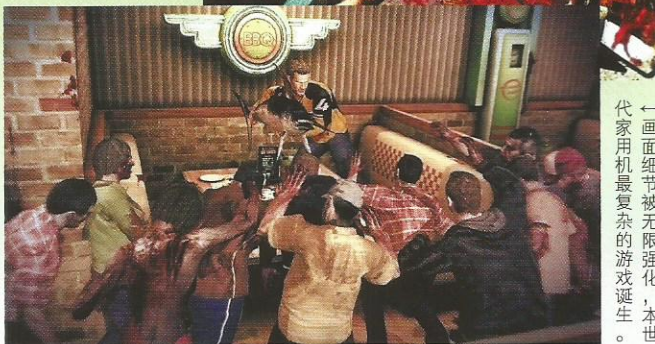
勇闯尸城2

如果要提次世代游戏中最著名的僵尸题材游戏，那肯定是轮不到《生化危机》了。因为欧美那边有了《求生之路》，更因为CAPCOM已经另立新僵尸品牌《勇闯尸城》。作为备受好评的游戏续篇，《勇闯尸城2》从公布起就吸引了大量玩家的目光。一方面前作的超高素质已经将玩家的胃口吊足，另一方面新作曝光的种种要素已经让玩家期待不已。前作作为XBOX360独占的作品（Wii的“下限突破”在很多方面都失去了原作的魅力）在欧美狂卖150万，也让CAPCOM更加坚定的将二代向着大作的规模开发，不仅如此，多平台开发的策略也给其他平台的玩家带来了实惠。这次决定在XBOX360、PS3和PC三平台同时发售。游戏的背景也搬到了虚构的赌城，更多僵尸，更丰富的武器，更加让人喷血的限制级道具大量加入，《勇闯尸城2》毫无疑问将成为2010年口味最重的一款游戏。游戏发售日暂定2010年万圣节。届时要见识一下日本游戏业“唯一”在开发好游戏的稻船敬二带来怎样的惊喜。

KEYWORD

关键理由
1、1个人对同屏7000个僵尸
2、赌城中出人意料的故事
3、要多变态就有多变态





←画面细节被无限强化，本世代家用机最复杂的游戏诞生。

Dark Void

其他关联词

黑暗虚空

这是一款让人担心的游戏，因为它打上了CAPCOM的标志，要知道在2009年CAPCOM在动作游戏方面实在没有什么太突出的作为。尤其是让人期待的《生化尖兵》销量大暴死，更使人对现在CAPCOM在游戏投资和开发方面的眼光抱有怀疑。这款《黑暗虚空》同样如此，而且这还是一款原创游戏。本作的开发公司是曾经制作XBOX360和PC《血色苍穹》的人马的新作品，并以Airtight Game公司的名义担当制作，CAPCOM则负责宣传和发行。从目前放出的情报和以前本刊的相关报道中可以看出游戏的更多特色在于空战，游戏采用了生4标准的越肩视点，可以通过道具在空中和地面自由移动战斗，如果自己有晕3D症状的玩家，相信肯定无法享受这款游戏了。从目前看，游戏各方面的表现都平平无奇，甚至手感也有些生涩。但或许就是这样平常的一款游戏，有可能给我们带来惊喜呢？剧情方面？游戏发售为1月19日，PS3、XBOX360及PC三平台。

关键理由
1.我们太长时间忘记游戏到底是怎么吓人的了
2.向好莱坞电影看齐的扎实剧本有可能带来巨大惊喜
3.现实与虚幻的恐怖融合、人性的丑与善



Dragon Quest 6: Realms of Reverie

其他关联词

勇者斗恶龙6 幻之大地

KEYWORD

关键理由
1、销量能达到什么程度
2、NDS最后一款复刻DQ?
3、DQ饭必玩的一作

对于这款游戏已经不须多说，作为天空三部曲的最终作，DQ6无论素质还是系列位置，都是不容置疑的。SE采用同样的开发引擎在NDS重制的DQ6，相信在2010年1月28日发售必定要引发排队热潮，销量突破百万轻而易举。作为年初日本市场的销量榜急先锋，DQ6无论如何也要在关键词中占有一席之地。



←DQ永远是这样的朴实，内容却让人想不停的进行下去。RPG的本源目前只有DQ保留着。

Interview 2010年关键制作人



三上真司

2008年，在EA夏季发布会上，三上真司登场发表了自己的新作计划，正在制作中的游戏为惊悚动作类，正是自己拿手的类型。对应的平台为三大次世代主机以及PC。这款游戏从2005年就已经进行开发，并且与《末路英雄》制作人须田刚一合作。在发布会上，他们特别强调了这部游戏的原创性，与以往的作品并不相同，三上真司表示，这将是一款阴暗恐怖，而且令人兴奋的作品，敬请期待。游戏将由EA出资并负责发行。并很有可能成为今年最大的惊喜之一。

Interview 2010年关键制作人



板垣伴信

从2008年离开TECMO，到现在，我们除了看到硫酸兄喷来喷去外，仍旧没有一丁点关于他和TEAMNINJA旧将们的作品消息。他们的新公司Tokyo Vikings唯一可以确定的就是在开发着他自认为牛X的游戏，当然我们也不止一次看到这家伙说“你得有点耐心”，“再等等很快了”之类的话。好在玩家们对板垣伴信的游戏总是很有兴趣，他总是可以抓准玩家的心理，或许这就是我们对他的厥词一直感兴趣的原因吧。2010年了，硫酸兄，不能再拖了。

E3 2010 E3展会2010

其他关联词：《END OF ETERNITY（永恒终结）》

KEYWORD
关键理由
1、新主机、新游戏、新周边、新服务
2、三大厂商发表会
3、游戏制作人又要喷谁



尽管几年前E3展差点玩完，但到目前为止依旧没有一个游戏展会的重要程度和媒体关注度能够超过它。每年最大的新闻永远是出自E3，作为爆炸性新闻的中心和起点，E3对于整个游戏业的意义是任何展会也无法比拟的。而2010年看似风平浪静的三大主机两大掌机的竞争，也会在6月15日开展后被搅得天翻地覆。

如果要总结今年E3将可能爆出的看点的话，很难，因为E3永远会有你想不到的爆炸性的新闻放出。新主机、新游戏、新周边、新服务，手指和脚趾加在一起也数不过来。

新主机方面，最大的可能下一代家用机或掌机将在本届E3上正式亮相。其中可能性较高的是任天堂的高清家用机，而微软和索尼可能会对下一代主机做出一个概念性的发布，而不会有实际的真机或数据发表，仅仅是方向性的描述。而掌机方面，PSP因为有了GO的推出，在性能上也大幅压制NDS，因此SONY方面发表新掌机的可能性不大，但是PSP和PSPGO的新型号肯定会发表，甚至在E3之前就上市；而任天堂则已经不止一次的透风表明了下一代掌机正在开发中，但鉴于NDSi和NDSiLL的热销势头丝毫不减，这么早放出新掌机显然也不是任天堂的手段，NDS系列掌机也远远没有到饱和的程度。当然，与家用机不同的是，两大掌机的推出时间到2010年已经有六个年头，从历史上的主机周期来看，是推出下一代掌机的时候了。因此也保不齐任天堂、SONY一烧包，抖出新掌机的可能。总的来看，2010年对于家用机和掌机来说，都将是新主机消息证实发布的关键年，游戏产业的未来走向将从本次E3上把出大致脉络。虽然目前关于新主机和新掌机一切还是未知之数，但我们不妨以期待的心情来迎接今年最有可能爆出大地震消息。

比起不确定的下一代平台，新游戏和新周边则是E3绝对的、实打实要登场的明星。包括本次特辑中收录的关键词游戏，更有大量未公开的名作续篇以及全新作品会在E3上发表，并成为现役平台未来一年到两年热卖的关键。尤其是将在2010年下半年血拼的作品，包括《光环 致远星》、《战争机器3》、《赛尔达传说》、《杀戮地带3》、《抵抗3》、《横行霸道5》等等一系列震撼作品将不出意外的发表并在年内发售；新周边方面，索尼和微软继续力推各自的体感设备，PS3的体感装置在E3之前已经上市，更多的对应软件和新功能将成为亮点，而微软的体感则将会继2009年E3的震撼之后亮出一大溜的对应作品和其强大的革命性功能，这是微软对未来游戏进化的野心所在，因此体感设备将是PS3和XBOX360力拼的一块；而任天堂那边则会带来对应Wii的新周边，仍旧延续其成功的健康理念是必然的，在这上面任天堂已经赚了太多的钞票，老任当然是不会介意继续在这方面扩大战果，同时延续Wii的生命周期。



←今年三大家发布会的激烈程度会远超过往年，游戏软硬件都将新品迭出。

最后，PSN和LIVE这两大网络平台的交手也必将分外精彩。尤其是HOME系统将在2010年带来更多的改变和强化，索尼在上面已经投入了大量的人力物力，这条路是一定要坚定的走下去。同时SONY将会陆续集合自家在多媒体、音乐电影以及其他科技领域的资源，整合到PSN当中，使HOME成为索尼产业体系中的网络核心；而已经体系成熟的LIVE系统则会带来2010年的秋季大更新消息，更多灵活的服务和下载将会成为主导。毕竟网络平台再完美，没有充实的内容也是白搭，因此微软打的牌还是以内容为主了。

上面简单说了一下2010年E3将会给我们带来的种种可能，但相信其中还会有大量出乎我们意料的爆炸性话题存在。或许它就在我们后面的关键词当中，或许以我们现在的视野，根本无法想到。而综观2010年，E3展会很有可能会成为一个新的转折点。消息的爆炸程度也远超历届，而且有可能会有新势力出来分一杯羹。包括让任天堂忧心忡忡的苹果，会带来让人震惊的消息。

其他关联词 END OF ETERNITY 永恒终结

3A与SEGA的合作，正像是他们所说的那样，作为一个开发团队，他们并不介意与更多人展开合作，《永恒终结》就是这个产物。正与游戏画面表现出的一样，本作将是一款相当黑暗的RPG游戏，不仅仅体现在故事背景上，人物性格以及系统都透露着与主流RPG完全不同的气息。虽然拯救世界永远是日本RPG的主题，但这次的《永恒终结》将会带来更大的绝望以及震撼，只有在最危机的时候，情感才会真正爆发，本作也抱着这样的态度开发前进。这款游戏本刊曾做过多次报道，相信广大玩家也可以深刻感觉到这并不是一款主流RPG游戏，也因此我们更有理由期待。游戏将于2010年1月28日发售，PS3和XBOX360双平台。



KEYWORD
关键理由
1、Tri-ACE与SEGA的首次合作
2、独特的画面风格以及富有魅力的角色设定
3、可能会极度震撼的故事表现

FINAL FANTASY 最终幻想

FINAL FANTASY 14/ FINAL FANTASY 13
FINAL FANTASY Agito 13/Final Fantasy Versus 13

其他关联词：《Front Mission Evolved（前线任务 进化）》、《Fable 3（神鬼寓言3）》、《Far Cry 3（孤岛惊魂3）》

在“F”这个字头下，FINAL FANTASY注定要成为最大的话题，甚至可能在未来很长一段时间的关键词检索中都将是它排在第一位。

尽管《最终幻想13》刚刚在日本发售，但在2010年，这个庞大的游戏系列仍旧将是最热门的话题。不仅仅是正统续作将在3月首次跨平台登录XBOX360，还有炮制多年的《最终幻想14》的PS3和PC版将在年内正式上线。仅仅这两部还不够，久久未有消息的PS3独占作《Final Fantasy Versus XIII》和PSP游戏《FINAL FANTASY Agito XIII》也都将在2010年给玩家一个交代（在TGS上会有详细情报甚至发售日确认）。这些游戏每一部都足够让玩家感到震撼，而SQUAREENIX也注定将在2010年将最终幻想系列的新作计划变成实物交到玩家手中。

其中最让玩家期待和最具话题性的无疑将是美版《最终幻想13》在PS3和XBOX360双平台的登场。可以想见届时必然会有一场关于两个版本孰优孰劣的比较风波。作为SQUAREENIX计划利用XBOX360在欧美的影响力拓展欧美市场的关键棋子，《最终幻想13》将对公司未来的发展战略起到决定性作用，如果XBOX360版本在欧美销售成功（一直以来凡跨平台游戏，XBOX360版的销量都要数倍于PS3版，一方面是销量基数在那里摆着，另一方面大部分游戏XBOX360的表现的确要好于PS3版。因此这次《最终幻想13》将会给出一个怎样的答案十分让人期待），那么接下来大量的原定于PS3上的独占游戏将会陆续登场XBOX360，并且在今后很多次世代游戏的开发计划中，都有魔盒的份；若是销售失败，XBOX360版本销售大大不如PS3，那么SE对于微软的召唤就有了牵制和谈条件的筹码，掌握更多今后商业谈判的主动权。无论怎样，对于SE来说都可以说是想要扩大利益的必杀。PS3不是稳定的依靠，所以才有了SE如今的选择，那么接下来则要看XBOX 360玩家的表现了。



↑几乎没任何具体情报的《A13》将会成为2010年掌机市场的最大期待，而游戏类型等谜团还有待在年中SE的发布会中得到具体情报。



而《最终幻想14》方面，目前公布的平台为PS3和PC。关于是否会移植到XBOX360，有了前作《最终幻想11》的尝试，根本不存在任何问题。目前SE对于《最终幻想14》的360版的态度，关键还在于《最终幻想13》是否能够得到成功，并且成功拓展系列在欧美的销量。一旦《最终幻想13》如意算盘达成，那么《最终幻想14》XBOX360版本的公布将仅仅是时间问题，最快会在东京游戏展上正式发布，最晚也会在2011年上半年有个交代，总之，360版的进度将不会落后于PS3版和PC版太多。毕竟XBOXLIVE上千万的用户群基数在那里摆着，对于SE的诱惑力有多大不言自明。

今年必是《最终幻想》大折腾的年份。



KEYWORD

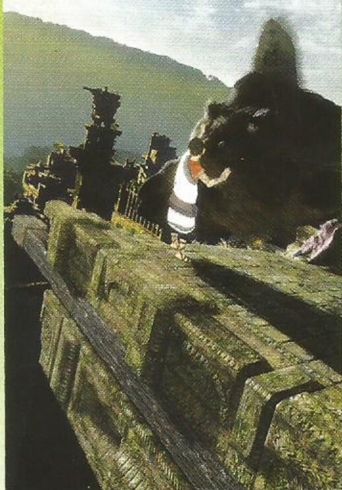
关键理由

1、《最终幻想13》XBOX360表现如何
2、《最终幻想14》XBOX360版消息的公布
3、其他FF作品情报陆续明确

其他关联词

THE LAST GARDIAN

食人大鹫TRICO



从《ICO》到《旺达与巨像》，上田文人给人们带来了超越语言和地区的全球性游戏震撼。游戏中震撼的电影感，梦幻的视觉效果，在PS2上创造了不可思议的作品。到了《食人大鹫TRICO》，所有人就像期待《赛尔达传说》那样期待这款新游戏，仅仅是一段预告片就让玩家膜拜不已，能够达到这样效果的游戏实在不多。制作人要通过画面和系统，让玩家感受到游戏中所传达出的艺术性。同样PS3也为他梦想的实现创造了充足的条件，玩家在游戏中能够感受到大自然的节奏，轻易就可以融入到游戏当中。《食人大鹫TRICO》仍旧将是一款没有语言障碍的动作游戏，任何国家的人都可以理解游戏的内容以及传达出的感情。这样的游戏，确实很难用语言来表达它的优秀，玩家应该为能够体验到这样的作品感到幸运。至于它的系统，根本不是重点，因为它太融合了，一旦你打开电视拿起手柄，你就自然的进入了游戏的系统当中，没有复杂的操作，却能够让你实现你希望的所有事情。这样的游戏太美妙了。游戏预订2010年发售，或许还可以对应体感系统。

关键理由
1、上田文人集大成之作
2、《ICO》精神续作
3、新游戏“语言”诞生

其他关联词

Transformers:War for Cybertron

变形金刚 赛伯坦战争

总算又可以看到变形金刚的经典造型了，Activision在确定将于2010年推出这款新游戏。最让人兴奋的除了经典美式造型回归外，游戏的故事也将以变形金刚登录地球前在母星塞伯坦上的战争为主。这次的故事不是以前出现在漫画或动画中的，完全是全新的内容。游戏中玩家将可以控制汽车人和霸天虎两派战斗，两方的故事相互关联。并且还将支持网络合作等游戏方式。另外，本作将采用虚幻引擎3来开发，甚至有消息指出游戏的操作方式很类似于《战争机器》。《战争机器》中的大汉们也的确很“金刚”味。不管怎样，金刚饭可以期待2010年在游戏中与擎天柱回到塞伯坦战翻霸天虎了。

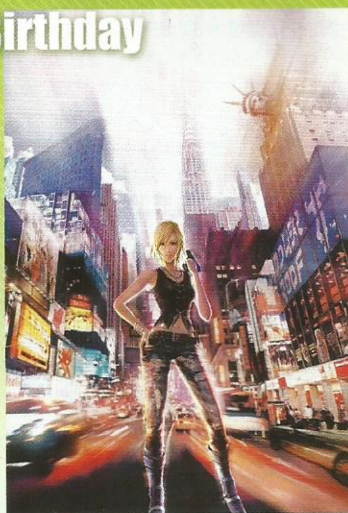


KEYWORD
关键理由
1、全新改编的剧情
2、老版变形金刚美式造型
3、虚幻引擎3又发威了

其他关联词

The 3rd Birthday

寄生前夜3



这是目前SQUAREENIX所公布的所有游戏中最神秘的一款，从当初公开手机平台，到转战为PSP平台，已经将近四年的时间了，而游戏从最初开发到现在则已经断断续续经历了十年之久。目前我们所有看到的仍旧是一段短小的CG片段，而距离最近的一次视频发布还是在2008年“DKΣ3713”SE活动中。本作的故事发生在二代之后，AYA身边最重要的人将成为对手。原本预定09年发售，从目前来看，2010年将是最有可能推出的时间段（再晚就该下代掌机了…）。

关键理由
1、到底谁背叛了AYA
2、系统会发生哪些变化
3、会继续拖到2011年吗?

其他关联词

Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

分裂细胞 断罪

当2007年突然宣布废除当时的开发进度，到如今还有一个月即将发售，全新的《分裂细胞 断罪》正在逐渐加热我们对新作的期待。彻底与系列划清界限的游戏玩法，全新的多人合作模式，都标志着《分裂细胞 断罪》不再是以前的潜入式游戏，玩家将在新作中体验到更加激烈刺激的动作场面，而不再只能躲躲藏藏。这种感觉就像是山姆变成了英勇善战的波恩，更多的打斗场面和暴力要素将融入到这款游戏中。当然，还包括全新的线上合作对战模式，更加多样的玩法不会辜负你对《断罪》的等待。游戏将在2010年2月16日发售，XBOX360及PC双版本。

KEYWORD
关键理由
1、系列变革之作。
2、合作模式
3、山姆的新冒险



↑新作将不再延续以前的游戏玩法，让人期待。

其他关联词

Timesplitters 4

时空分裂者4

作为FPS游戏，《时空分裂者》前三作都有着相当高的素质，但却一直没能大红大紫。而在去年年初，开发组Free Radical Design公开表示第四作正在开发中，新作将更加疯狂，从角色到武器，节奏之紧张前所未见。我们所了解的也仅此而已。这款游戏预订在XBOX360、PS3和Wii上推出，发售时间为2010年。不过开发组在PS3上打造了一款糟糕的FPS游戏《HAZE》，不知这会不会对新作的最终品质产生不好的影响，我们是不是应该去担心。另外，系列的一代和二代是EIDOS负责发行的，到了三代转为EA，目前这第四作还没有找到发行商，2010年能否真的推出，也值得怀疑。



→这人物设计，倒颇有《求生之路》的味道，莫非新作也是重口味风格？

其他关联词

TOKYO GAME SHOW 2010

东京游戏展 2010

2010年的东京游戏展将在9月16日至19日举办。作为今年最后一个最重要的游戏展会，本世代家用机的压轴大戏之间届时将展开最惨烈的拼杀，以PS3和XBOX360为主的重量大作将一一亮相。其中，微软将在年底发售的体感系统将作把东京展作为最后的盛大宣传地主力推荐。同时，在展前的各方演讲也大有看点，微软索尼任天堂都将发表重要消息。而对于日本游戏业来说，是否能够走出低迷以及各厂商要以何种姿态应对来自欧美的挑战，也相当值得关注。对于重磅新闻来说，2010年只有等到TGS落幕后才能算告一段落。请锁定日期，我们一起期待。

G God of War 3 战神3

其他关键词：《Gran Turismo 5（GT赛车5）》、《Golden Sun DS（黄金太阳DS）》、《Grand Theft Auto 5（横行霸道5）》、《Gears of War 3（战争机器3）》、《Guitar Hero 6（吉他英雄6）》、Gem



距离游戏发售的时间越来越近，作为PS3仅存不多的独占王牌，《战神3》到底会表现如何让全球玩家都相当关注。《战神3》要面对的不仅仅是《但丁地狱》等一系列模仿作的挑战，还有来自于PS3硬件极限发挥的压力，很多玩家都期待能够通过《战神3》来展现PS3最高的性能水准，真正展示出一直被XBOX360所压制的PS3游戏画面的实力。尽管2009年的《神秘海域2》让人惊叹这才是次世代的最佳表现，但如今到了2010年，所有人都得做好准备迎接全新的视觉冲击，不仅因为有《战神3》，后面还有一大堆XBOX360的游戏大名单等着来让《神秘海域2》的画面奇迹作古。因此，作为2010年年初PS3的最重要作品之一（另一个无疑就是《GT赛车5》），《战神3》所背负的压力比我们想象得要大得多。

目前《战神3》已经进入了收尾阶段，通过2009年年底放出的试玩DEMO，开发组在尽可能的收集各方面玩家的反馈信息，挑选好的建议进行修改和加工。为了能够集中全部的精力，SCE圣莫尼卡开发团队已经无法再抽调人手去处理其他的琐事，也不准备在发售前再放出任何的演示之类的内容，除了必要的宣传外，玩家将做好准备一直坚持到游戏正式发售。

让人感到放心的是，至少我们都被DEMO演示所震撼了，虽然它还有些不足，比如帧数，但这些都是小问题，开发组会在正式成品中将这些不能容忍的问题修改。而事实上即便画面等视效方面不再继续进化，仅仅凭借DEMO中的表现，《战神3》就可以轻松拿下当下动作游戏的视效王位。而这些内容所给玩家带来的是无尽的等待和痛苦，DEMO为我们展示的仅仅是游戏的冰山一角，更庞大的内容都将被包含在蓝光那豪华的50GB空间当中，如果从容量上来说，我们看到的仅仅是1/25不到的精彩而已，可以想见在3月份我们将见证怎样伟大的游戏来临。本作日版确定3月25日，美版暂未公布，预计会稍早一周。决不能错过。

KEYWORD HOT
关键理由
关键理由：
1、动作游戏的新标杆
2、PS3最牛X的游戏
3、2010年动作游戏王者

Grand Theft Auto 5
横行霸道5

其他关联词

KEYWORD HOT
关键理由
1、核心主角会是我们曾经的主角中的一位吗?
2、游戏的开场部分会精彩到什么程度?
3、微软会再掏多少钱购买资料片?

虽然TakeTwo拒绝透露GTA5要等到什么时候才能推出，但根据之前行业分析师迈克尔·帕切特的说法，TT早在2008年上半年就开始了进行开发工作，而这款不是四代的资料片，也不是外传，而是真正的《横行霸道5》。五代将采用与四代相同的游戏引擎，并预计在2010年内发表，并绝对会在2011年财年之前上市。目前Rockstar North工作团队正在全力以赴打造这款新作。

GTA从三代到四代，都取得了巨大的成功，并完美的将美式文化融入到游戏当中，其真实程度也达到了历史最高水平。当然，这真实程度指的并不是游戏画面，尽管GTA4的游戏画面已经非常强大（PC版更是硬件杀手级别），但GTA游戏真正厉害的地方在于那些让人信服和精彩的人物演出，哪些人物的语言、动作、表情以及即时的反应，给你营造了一个可信的世界。你确实可以通过那些人物来感受到游戏所传达的各种信息，而不仅仅是简单的完成任务。这才是GTA的强大，而并不仅仅是其城市场景的规模、动作系统的完善、庞大复杂的细节要素等等，GTA不用辩驳的是这个世界上最人性化的游戏，它的精彩之处多到无法尽数。因此作为本世代家用机最后一部正统续作，GTA5将是2010年最值得期待的游戏。



←发售使得任天堂早已经扭转了当每周销量榜的前十名之内得不让人佩服。

Guitar Hero 6
吉他英雄6

其他关联词

KEYWORD HOT
关键理由
1、依然是最畅销的音乐游戏
2、会收录哪些经典音乐
3、加入更多合作要素?

如果说游戏类型竞争的火爆程度上来说的话，恐怕近两年没有一款游戏可以与音乐游戏相比，尤其是《吉他英雄》和《摇滚乐团》之间的针锋相对，以及后续的《DJ英雄》、《乐高摇滚乐团》等一系列的衍生作品大量的推出，让音乐游戏市场达到了空前火爆的程度。更神奇的是，这些游戏都卖得相当不错。尽管吉他游戏的点子，最早还要归功到KONAMI的头上，但真正让这个系列市场做大的却是后来的《吉他英雄》，更加经典的音乐，更加过瘾的系统都是其成功的关键，而KONAMI那边只有更加变态毫无美感的节奏流程，缺乏变化，也毫不刺激。《吉他英雄》的成功将音乐游戏的市场完全做大起来，也让很多原来对游戏不感兴趣的音乐爱好者和时尚男女都加入到了音乐游戏迷的行列。特别是在美国校园中其风行的程度前所未见。因此，2010年的音乐游戏市场仍将是空前火爆和振奋的，已经将《吉他英雄》推到与《使命召唤》同级头牌的Activision早早宣布了将在2010年推出正统续作。目前《吉他英雄6》正在抓紧收集购买乐曲并进行开发，相信用不了多长时间我们就可以玩到了。



Gran Turismo 5

其他关联词

GT赛车5

KEYWORD

关键理由

关键理由：
1、五年零三个月之后的正统续作
2、PS3硬件性能的最高峰（在没有《GT赛车6》的前提下）

当2008年年中，SONY正式宣布GT系列销量全球突破5000万的时候，相信所有开发赛车游戏的团队都颤抖了。而且能够取得这样的成绩，仅仅依靠七部系列，这在之前的赛车类型游戏中是不可想象的。系列销量最大的三代，仅在美国一地，就狂卖710万套，这样的气势这样的记录，恐怕未来很长一段时间都不会再有人能打破，就算用，也只可能还是《GT赛车》。山内一典就是这样的一个制作人，他的游戏开发进度总是无法让人满意，但他的作品总是让每个人都为之疯狂，出手就是精品，出手就是最高。GT系列已经几番挑战硬件极限，而即将于2010年3月发售的系列正统第五作完整版，也将给玩家带来PS3硬件的最佳表现。

从12年前的第一作至今，GT系列也不能说没有碰到过对手，但所有人都失败了，12年来一个类型上没有任何人能够挑战GT系列的王者位置，其厉害程度可见一斑。《世界街头赛车》系列、《SEGA GT》系列、《FORZA》系列，甚至CAPCOM、KONAMI等厂商也都推出了大量"GT规则"的赛车游戏，没有一款能够撼动GT在市场销售中、玩家心目中的位置，有时候你得承认，这就是游戏业的一个神话。而且我们等待着即将到来的新的神话将被创造到什么样的高度。

可以肯定《GT赛车5》的内容将非常庞大，这也是完整版之所以久久不能推出的原因之一，山内一典野心太大了，誓要树立赛车游戏的新标杆，而这杆儿一树，其他赛车游戏又是好几年的苦苦追赶。

或许有些读者会觉得编者太过捧《GT赛车》系列了，甚至触到了《FORZA》支持者的眉头，其实这并不影响其他赛车游戏也是好游戏，也同样不能否认《GT赛车》比其他赛车游戏更好的事实。

2010年3月，我们不妨一起来见证一下，到底《GT赛车5》有没有被我神化。



←《GT赛车5》将是史上最庞大的专业赛车游戏，之后很长一段时间都将天下无敌。

Gem

其他关联词



"Gem"正是即将发售的PS3体感系统Motion Controller的传闻名称。"Gem"有宝石的含义，倒是很符合操作器顶部圆圆的外形。而这个名称是由EA老板约翰无意中透露的，SCE方面则表示这只是控制器的开发代号，并不是最终名称。但到目前为止，这个Motion Controller依旧没有官方定义的名字，而Gem也越来越可能成为最终的称呼，在此我们暂用无妨。

↑在经历机的发售使得任天堂早已经扭转了当每周销量榜的前十名之内得不让人佩服。

在2009年E3展上，Gem正式亮相，但却被之前召开了发布会的微软体感系统抢去了风头。Gem的开发团队正是由开发EYETOY的团队设计的，这款控制器也需要PS3新款EYE摄像头的配合才可以使用。其前端配备的变色LED发光球可以通过EYE进行光学定位，通过内部配备的多轴动态侦测装置来判断操作的移动和旋转，然后通过结合EYE和Gem的配合检测玩家的操作。

关键理由

1、PS3参与体感系统
2、《生化危机5》对应Gem
3、多种体感玩法

Gem在功能和技术上并不能和微软的体感设备相比，但其也有自己的特色，包括很多厂商也乐意于将自家的游戏应用到体感设备上。

目前距离我们最近的大作是将于3月发售的PS3版《生化危机5导演剪辑版》，Gem到底能给PS3带来怎样的变化，很快就知道了。

Golden Sun DS

其他关联词

黄金太阳DS

KEYWORD

关键理由

1、故事是否会延续前作
2、是否会由高桥兄弟操刀
3、掌机RPG游戏的新高度

除了2009年E3展上的一段短得不能再短的演示外，整整半年多过去了，任天堂再没有放风给我们。尽管对这款新作除了任天堂自己外，关于游戏更具体的消息外界几乎一无所知，甚至连正式的标题都没有给出，但通过那段视频展示，至少我们知道这次《黄金太阳DS》在视效上有了3D的进化。嗯，这或许是唯一可以感到兴奋的一点了。除此以外，任何人都很难从中看到更多内容。不过这并不意味着这款万众期待的游戏会在2010年与我们失之交臂，任天堂将会在秋冬季正式推出这款作品，所以在2010年的E3上，关于这款游戏，会有一个明确的交代。不妨再等等看。





↑全3D化在NDS上难免缺乏精致，就看剧情上能够带来怎样的感动了。

←场景颇有《光明》系列的感觉,主人公又是辫子男。

Gears of War 3

其他关联词

战争机器3

KEYWORD

关键理由

1、次世代人气第一的游戏续作
2、剧情三部曲的完结篇
3、新要素新人物以及电锯惊魂!

很多人以为Epic Games恐怕会把《战争机器3》留给虚幻引擎4，并作为下一代家用机的首发软件来推出，不过根据最近一次的可靠信息表明，Epic Games打算放弃这么做了，并有计划用虚幻引擎3再开发一部《战争机器》，而这部游戏毫无疑问会是《战争机器3》。事实上微软相当需要《战争机器3》在2010年为XBOX360生命周期的后半段旅程开个好头，仅仅有《光环 致远星》是不够的，《战争机器》的受众面明显要比《光环》还要广，因此2010年作为各家主机成熟的关键年，几乎所有主机都把最厉害的游戏囤积到了2010年发售，而对于XBOX360来说，《战争机器3》是必须握在手中的一张牌。

《战争机器3》所要做的就是延续，从二代的表现来说，开发团队已经基本上把主机硬件的性能挖掘干净，因为起先他们并没有打算会把接下来的作品仍旧留到现有的平台上。不过随着计划的改变（下一代主机并没有他们想象的那么早发售？），继续沿用旧引擎对于开发人员来说也未必是坏事，一切都将变得简单起来，他们可以把更多精力花费在游戏的内容和系统，当然还有更有意思的网络对战平台构造上。就像并不可信的关于新作会加入RPG要素一样，或许目前我们对于新作的一切猜疑都不会在正式作品中变成正确的预言，但至少有一点可以确认，关于马克斯和女王之间的关系，将成为三代的最大看点。请期待2010年E3的正式发表。



HOME PS家园

其他关键词：《Hokuto Musou（北斗无双）》、《Halo Reach（光环 致远星）》、《Heavy Rain（暴雨）》

HOME是个起点很高的计划，以至于从公布到公测经历了太长的时间，让原本非常期待的一群人铁杆都有些泄气。好在还是从2008运行起来了，经过这一年多的体验，HOME到今天给玩家带来的愉快并没有当初想象的大，SONY还需要下更多的工夫在上面，而玩家也期待着能够得到更多体验。

尽管HOME只是PSN体系下的一个分支，但其高度的互动性从一开始就注定了这将是一个设计难度相当大的平台，同时也会带来很多的问题。玩家是很难满足的，喜欢泡在网络上玩家更是如此，网络上的高速高效信息是吸引人往返的关键，但HOME在这方面显然做得远远不够，目前家园中所展示出的内容很快就会让玩家感到无聊，甚至很多人不知道为什么要到HOME中去。包括笔者到现在也搞不懂为什么作为PS3主场的日本，在HOME中居然没有一个亚洲面孔可以供玩家来选择，一顺儿的大老美表情，对于亚洲玩家来说连自身形象的设计都无法贴合自身，HOME一直强调的代入感又从何而来？

同时，HOME中的很多设置恐怕都面临着挑战，观看预告片、体验小游戏、“面对面”交流、买买家具服装、闲逛等等，事实上这些在HOME成为卖点的要素，和玩家对游戏的依赖和体验并没有直接链接在一起，除非是确实没有游戏可玩闲得无聊，否则你很难找一个理由要去HOME中逛上一圈。对游戏玩家为主的群体而言，HOME并没有什么帮助。当然，HOME还有很多细枝末节的东西可供玩味，SONY一开始考虑的还是很周到的，给玩家提供了很多选择，但不得不承认的是HOME内容的更新实在是太慢了，同时在其中移动总是面临下载等待的空档期，这对于急于体验的人来说实在无法接受。

由此可见，HOME需要完善和增加的功能还有太多太多，SONY也应该利用官方的影响力多在其中组织活动和提供更多内容来充实HOME的空虚感。而这些，也不仅仅是HOME这一个分支所面临的问题，甚至整个PSN体系都有着类似的空虚。

很多玩家很费解为什么SONY在一些基本功能的至今都做得不够完善，在玩家之间的交流互动方面落后于XboxLIVE很多，却要去花精力去搞看起来没什么搞头的HOME。

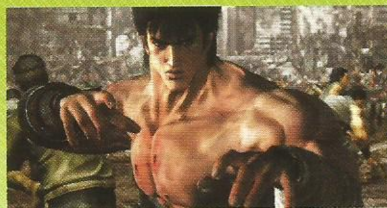
嗯，这的确是个问题，SONY也总是有理由来解释目前所面临的麻烦。不过，随着PSN收费计划的浮出水面，我们已经可以知道接下来SONY到底要干什么了。收费已经势在必行，就待今年E3展上正式发表，或许我们期待的完美服务将在这之后实现，不得不说SONY很不厚道。



↑把网络环境制作得更有游戏感，微软也在开发自己的类HOME系统，竞争更加激烈。

其他关联词 Hokuto Musou 北斗无双

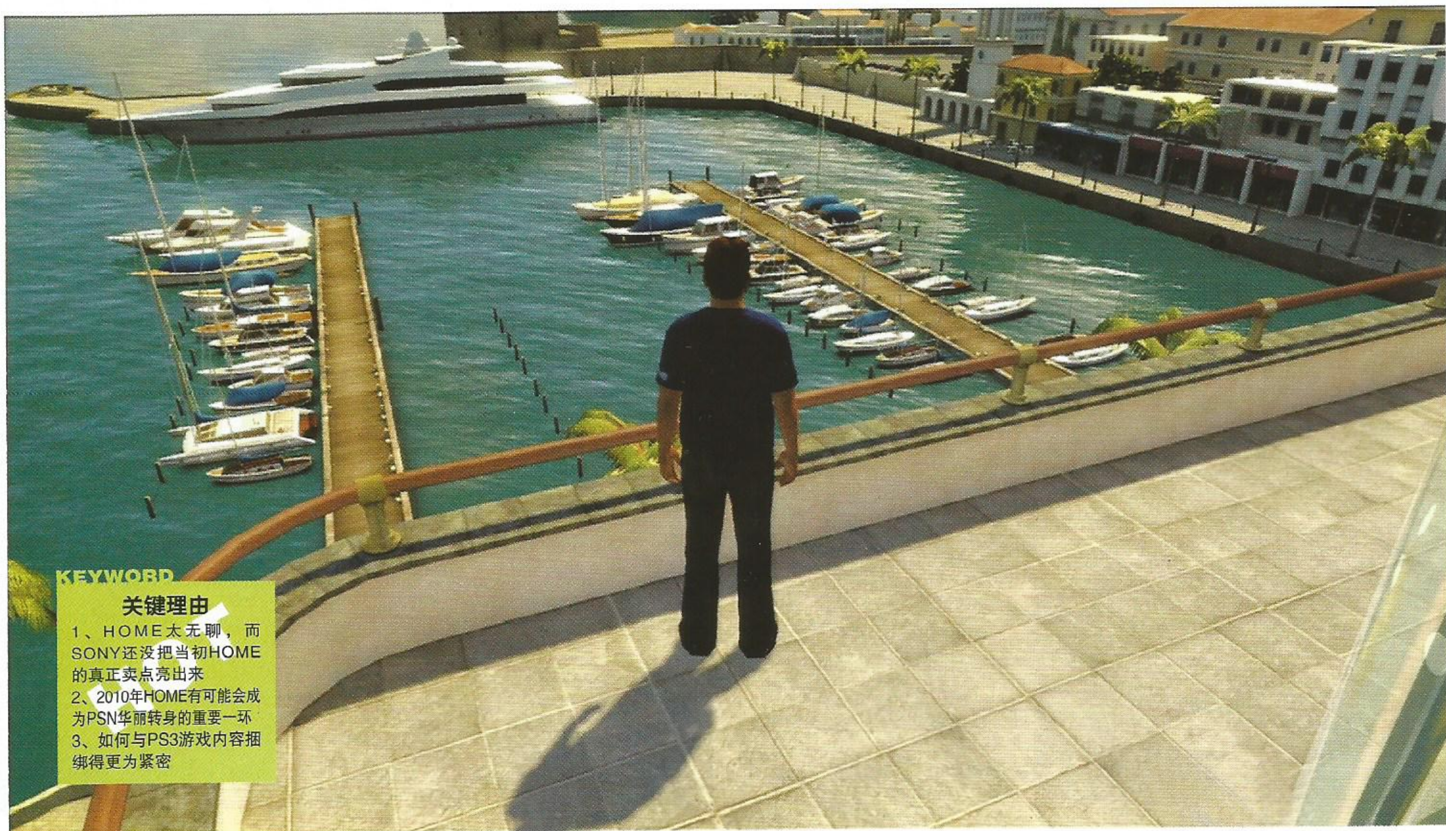
KOEI到底要干啥，连《北斗神拳》都可以无双化，那还有什么不能呢？不过，我们并不能指望这个游戏又会是像《真三国无双》或《战国无双》那样的纯割草游戏，毕竟北斗是要用拳的，尽管制作人 沼久史表示本作的卖点仍旧是“一击当千”的爽快感，但在系统上，《北斗无双》注定不能与以前的无双系列游戏混淆在一起，顶多是挂个“无双”的名，是否有“无双”的实，则还要具体等到正式版发售之后才能见分晓。原作漫画的最大魅力都将在这款游戏中实现，众多著名场景必然会以次世代的强大画面展现在玩家面前，而本作与以前北斗题材游戏的最大不同之处，还是更加强调战斗部分。虽然从目前KOEI公开的情报来看，游戏在画面上将采用全新的引擎突破以前无双的束缚，但作为一款强调拳拳到肉的动作游戏，打击感就显得尤其重要。要如何让玩家通过手感感受到打击快感，恐怕是KOEI开发部门需要着重调校的部分，毕竟这不是一款使用冷兵器的动作游戏。这是一部纯正的《北斗神拳》新作，并且也可能会成为目前最好的北斗游戏作品，无论从哪方面来看都值得玩家期待，对原作的还原度更是史无前例。2010年3月25日发售，PS3和XBOX360双版本。



←健次郎威武。大魄力将是本作的大卖点。

关键理由

关键理由：
1、2010年最爽快的暴力动作游戏
2、血腥读会通过次世代达到怎样的境界
3、流程有多长



KEYWORD

关键理由

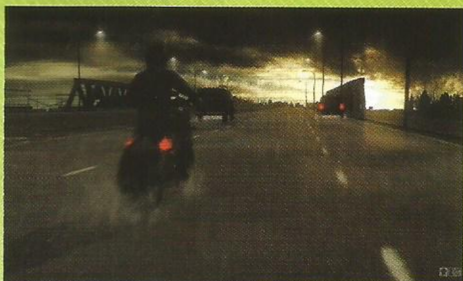
1、HOME太无聊，而SONY还没把当初HOME的真正卖点亮出来
2、2010年HOME有可能会成为PSN华丽转身的重要一环
3、如何与PS3游戏内容捆绑得更为紧密

其他关联词

Heavy Rain

暴雨

到现在恐怕很多人还对《暴雨》一头雾水，这到底是怎样玩的一款游戏？虽然距离这款游戏发布已经有很长时间，并且官方也放出了不少的视频和情报，但不得不承认，Quantic Dream又像之前他们



开发过的一款相当牛X的AVG游戏《靛青预言》（PS2、XBOX）一样，让人非常琢磨不透。他们并不想开发俗气的游戏，这是他们与其他开发公司最大的不同。甚至我们可以把Quantic Dream定义为制作“真正让玩家体验故事的游戏”这样的团队。《暴雨》将少有的让玩家精神崩溃的植入四位主人公，四个人将分别对神秘恐怖的“折纸杀手”展开追踪调查，而四个人将在其中有交集又不重合，玩家所控制的部分将会影响其他人的剧情，彼此之间虽然交叉却又是完全不同的体验，控制角色的每个举动都将对随后的故事产生影响。就像制作人所说的“你不是在看故事，是在体验并在书写故事”。如果中途有角色死亡，玩家将会继续控制其余的角色来将游戏进行下去，当然故事也会完全不同。同时，本作也与绝大部分不同，这其中并不包含幻想成分，一切都是按照现实生活中会发生的情节设置而来，没有任何夸张的成分。不过，这款游戏也有其他问题，例如故事能不能快速的抓住玩家的神经、系统会不会过于复杂、玩家能够像制作人所希望的那样观察到那么多细节吗等等，显然开发组的野心庞大，尽管他们之前的游戏作品还不够卖座。无论从哪个角度看，《暴雨》都将是一款真正意义上的互动游戏体验，也可能是目前为止在剧情上设置得最为复杂的一款作品，对于国内玩家来说，如果因为语言障碍而错失游戏的魅力将是2010年最为遗憾的事情，更何况《暴雨》在画面及音乐上的成就也将让人为之惊叹。所以，锁定2月18日全球同时上市的中文版，是彻底领略本作魅力的最佳途径。大规模的中文游戏制作经验，将在本作中化为集大成的完美体现，一起见证2010年最牛的中文游戏。

关键理由
1、截至2010年真正将剧情互动发挥到极致的游戏
2、到底有多少种结局?
3、比视觉听觉震撼更重要的，真正的心灵震撼

其他关联词

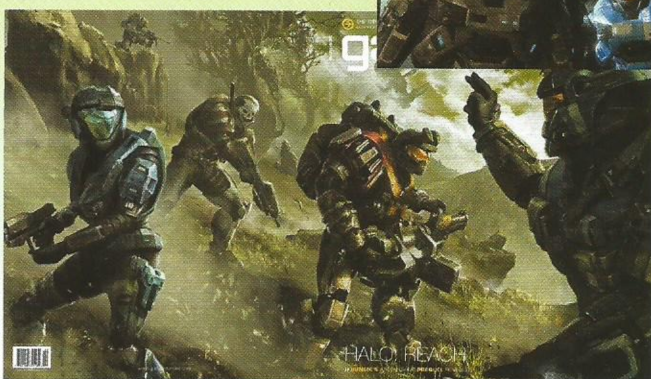
Halo Reach

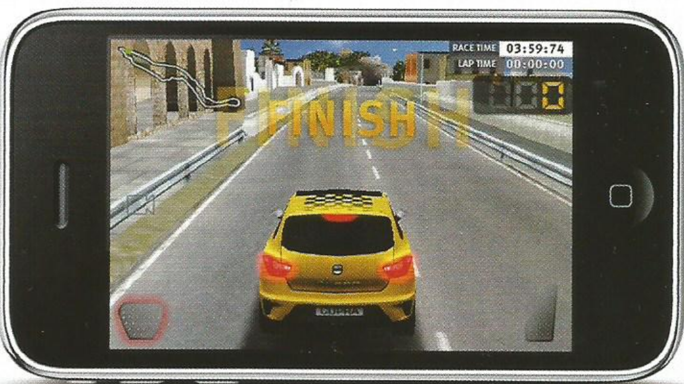
光环 致远星

KEYWORD 关键理由
1、伟大的故事开端
2、很有可能是BUNGIE的最后一款HALO
3、让你见识什么叫“强大”，任何一方面

这款游戏将是2010年XBOX360平台最重要的作品，也是光环系列游戏中的正统续作，而故事将提前的一代之前，可以看作是整个《光环》故事的起点。玩家将再次扮演斯巴达新人，并且不再是孤身一人，整个斯巴达团队将一起共赴战场。同时，本作也将作为BUNGIE在《光环》系列游戏中的最后一作，并势必打造成为系列的最强作。剧情将空前震撼庞大，玩家在经历过ODST短短的剧情体验之后，终于将在今年迎来HALO的真正大餐。另一个很多人激动不已的还有全新的视觉表现，我们也将在本作中看到XBOX360这一代家用机的最强机能展示，无比巨大的场景、众多的高AI角色等等，同时本作还将有可能对应下半年将会推出的“Project Natal”体感系统。嗯，种种迹象表明，这很有可能将是今年最强的游戏，甚至有可能是本世代家用机FPS游戏的最高峰，虽然游戏的故事我们可以通过小说等渠道提前了解到，但立体化的实现在电视屏幕上又是另一回事，我们见有机会看看原班人马到底是如何理解HALO起点的。游戏预订2010年秋季发售，很有可能会与体感设备一同推出。今年E3的微软发布会上一切谜团将揭晓。

→更多的角色，让玩家为之疯狂。《光环致远星》是系列剧情的起点，也很有可能是本世代系列游戏的终点。





iPHONE iPod Touch

其他关键词：《Infamous 2（恶名昭彰2）》

苹果确实太厉害了，如今连稳坐钓鱼台的任天堂都已经坐不住，急不可耐的推出NDSiLL，并表示了要与苹果的iPHONE平台一较高下。

随着iPHONE系列硬件性能的不断提升，苹果公司也正在逐渐将其游戏功能推到重点宣传当中，直接与PSP和NDS展开竞争，而全球各大知名游戏厂商也都趋之若鹜，对iPHONE的市场垂涎不已，游戏数量高速增长，不得不让SONY和任天堂感到恐惧。同时，iPHONE还有着PSP和NDS所不具备的功能，例如重力感应、加速感应等，玩家可以用iPHONE直接作出类似Wii的体感动作，这些都是现有掌机平台所不具备的。

iPHONE有着当前PSP和NDS所没有客户群，而这些群体正是SONY和任天堂想要进入的市场，尤其是精英人群和时尚青年，iPHONE同时也有着掌机所不具备的强大优势：出门可以不带掌机，但绝不能不带电话。因此iPHONE几乎是出门必带的便携平台，其强大的普及度是目前PSP和NDS无论如何也无法达到的。

KEYWORD 关键理由
1、苹果进军游戏业的扩张年
2、iPHONE新型号将以游戏为主
3、iPHONE平台游戏数量和质量将会大幅提升，压倒PSP和NDS

当然，iPHONE与NDS、PSP消费群并不完全相同，但对于掌机玩家来说，iPHONE正在逐渐走入他们的生活，并有可能取代NDS或PSP，这更让任天堂等感到可怕。或许对于绝大多数玩家来说，iPHONE目前的缺点就是价格过高，以及缺乏游戏主流大作。但随着iPHONE逐渐普及，这些问题正在消失，越来越多的游戏厂商看好iPHONE的市场，甚至日本游戏大鳄们也跃跃欲试要为iPHONE开发专门游戏。

而苹果为iPHONE推出的软件销售平台如今已经成为最成功的数字销售渠道，通过其成功的软件开发团队众多，很多人都有机会在其中分一杯羹。

成熟的销售模式、强大的硬件性能、庞大的消费群体，iPHONE在游戏市场中丝毫没有理由不获得成功。而当其价格逐渐走低，对于专用的掌机平台来说，与其竞争将会非常困难。

面对这样的压力，前面说过的NDSiLL以及SONY推出的PSPGO，都是明确将iPHONE作为竞争对手。同时，苹果也在进一步扩大自己在游戏市场中的份额，去年11月苹果正式表示开始招募开发自主iPHONE专用游戏的开发人员。

可以预见，2010年将是掌上娱乐平台竞争空前惨烈的一年，原本SONY和任天堂的竞争局面将会被苹果的到来彻底打破。或许在多年之后，iPHONE会成为又一个XBOX，在未来取得巨大的成功。当然，SONY和任天堂还有保住自己份额的机会，后面的高手过招必然会相当精彩，并极为惨烈。除了游戏本身外，还能带来哪些新服务，也是关键。

其他关联词 Infamous 2

恶名昭彰2

KEYWORD

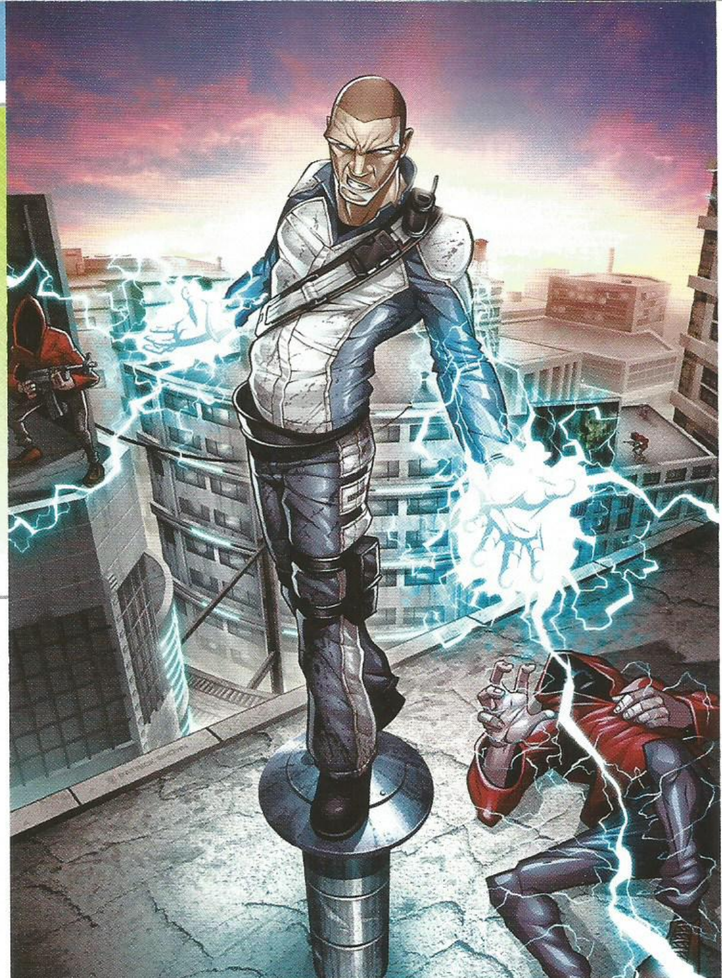
关键理由

1、SONY重点打造的新动作系列
2、2代将比我们预期的早推出
3、主人公还会是一代的家伙吗?

当游戏的销量超过100万套，续集的制作开发就毫无悬念，尤其对于SONY来说，能够有百万玩家接受或体验了一款游戏，那么哪怕有一半的人愿意继续掏钱购买续集，也是值得的。《恶名昭彰2》就正是这样一款游戏。

SCE在去年10月发表了《恶名昭彰》销量正式突破120万张的消息，尽管游戏在美国初期的销售并不理想，仅仅有20多万张，但随着后来PS3的价格下调以及随主机搭送游戏的促销等活动，《恶名昭彰》最终有120万张以上的玩家体验到。这样的策略与PS2时期的《拉切特与克拉克》促销行为相当类似，如今该系列已经成为PS系主机平台的标志性动作游戏之一。SCE如此力推《恶名昭彰》，也大有将其打造成未来主机的明星游戏系列的计划。

与此同时，一代的配音演员戴维透露其已经为《恶名昭彰2》试音完毕，尽管SCE没有任何回应，但通常这样的情况已经可以说明，续集的确已经启动了。



Interview 2010年关键制作人

宫本茂

大师虽然已经在去年11月过完了自己的57岁生日，但这位"老年人"依然不知疲惫的为任天堂游戏出工卖力。今年他监督的重要作品《超级马里奥银河2》、《赛尔达传说》等都将一一登场，同时还有任天堂新主机新掌机及新周边的开发等任务，都说岁数不饶人，但从大师这里，我们丝毫感受不到岁月带来的疲惫，相反，今年的E3展，大师肯定又会充满活力的出现在《赛尔达传说》新作的演示现场。

Jak and Daxter 杰克与达斯特

其他关键词：《Just Cause 2（正当防卫2）》、《Jade Empire 2（翡翠帝国2）》

KEYWORD

关键理由

关键理由：
1、顽皮狗是否会再度操刀新作
2、有了《神秘海域2》的新高度，《杰克与达斯特》在PS3上会有怎样的表现
3、有无尽挖掘可能的系列

相信凡是从PS2时代过来且对美式动作游戏没有反感情绪的玩家，都不会错过《JAK》系列。这个打PS2平台诞生的优秀动作游戏，由顽皮狗始创，并成为PS系主机动作游戏中的重要系列。至今该系列一共推出过六部游戏，包括PS2平台正统系列的一二三代，外传性质的《达斯特》（PSP）、《杰克X战斗赛车》（PS2），以及刚刚推出的以PSP为基础同时逆移植到PS2的《杰克与达斯特 失落边境》。其中前三部正统作以及赛车外传，都是由王牌开发团队顽皮狗亲自操刀，其他两部则交给了其他开发团队，素质上不用多说，前三代获得了欧美媒体的一致超高评价。



Jak 3 developer Naughty Dog Software publisher SCEA

事实上JAK系列一直可以说是PS系主机动作游戏中技巧性最高的作品，其叛逆和搞笑的风格在动作游戏中独树一帜。甚至可以说直到《杰克与达斯特》第一部诞生，PS2在当时才真正有了一部属于自己独占的、出色的全年龄推荐的动作游戏。

尽管如今JAK系列的人气已经大不如当年，创始人顽皮狗也全身心的投入到《神秘海域》系列的开发中，但对于这个系列的期待，尤其是老PS2玩家却一直没有放弃过。

关于JAK的新作，登录PS3只是时间问题，而对于已经发售三年多的PS3来说，这个经典品牌的正统续篇也应该适时的到来了。尽管还不敢肯定SCE一定会在今年如我们预料的公开新作，不过我们还是对E3新作名单中看到它的身影保留着最高的期待度。相信你也会和我们一样。



其他关联词 Just Cause 2

正当防卫2

KEYWORD

关键理由

1、真正的过山车式动作游戏
2、场景超丰富
3、看看还有哪些地方是主人公去不到的

从《古墓丽影 黑暗地带》到《蝙蝠侠 阿甘疯人院》，EIDOS好像焕发了青春，游戏开发的素质越来越高，尽管还是被SQUAREENIX收购，但不可否认的是，EIDOS已经走出低迷，至少是游戏开发水准上。而这款《正当防卫2》也同样会是一款超出我们惊喜的游戏，就像它的前作那样。前作尽管在当时看上去不是那么完美，但至少还算好玩，而且做出本世代主机初期的大型动作游戏，无论系统还是内容都有不少可圈可点之处，也因此有足够的资本继续第二作的开发。如果说《正当防卫》给你留下了什么印象的话，相信被提起最多的就是“疯狂”，这的确是一款疯狂的动作游戏，主人公无时无刻不处于高速的动作状态，而这些在第二作中将更加凶猛。续作将加入更多的特技要素，你可以达到你想要去的任何地方，无论上天还是入地，在这款游戏中都做得到。战斗方面也将更加刺激，车辆战将是本作重点强化的部分。另外，第二作在场景方面也做了极大的丰富，真实的天气变换都将在本作中实现。游戏将在2010年3月23日推出，PC、PS3和XBOX360三平台同时发售。



←二代的火暴程度远超前作，场景的庞大也不是一般游戏可以比拟。

其他关联词 Jade Empire 2

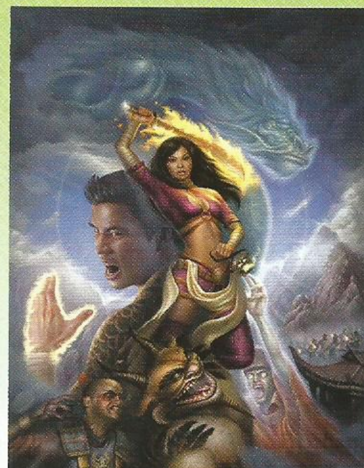
翡翠帝国2

KEYWORD

关键理由

1、XBOX360性能下的纯中国风奇幻游戏值得期待
2、流程长度
3、是否采用全新系统

对于BioWare，没有人不期待它们的后续作品，从《博德之门》到《无冬之夜》，从《星球大战 旧共和国武士》到《翡翠帝国》，直到最近人气火爆的《龙腾世纪 起源》，BioWare的作品几乎无一失手并都成为游戏历史中的经典之作。而对于中国玩家来说，《翡翠帝国》无疑是XBOX时代相当特殊的一款作品，这款讲述中国故事并以《旧共和国武士》系统为基础的动作RPG游戏，让更多玩家开始喜欢上了欧美RPG游戏。尽管《翡翠帝国》并没有在销量上取得巨大的成功，但这款完全中国风的游戏却在我国拥有巨大的人气，对于续作的期待人群也相当之巨。目前关于续作，我们只能确定两点：1、正在开发中；2、XBOX360平台。而距离首次透露续作消息已经有三年的时间，而BioWare至今仍旧没有透露更多的情报，在《龙腾世纪 起源》以及《质量效应2》之后，或许2010年的BioWare新作品，就是《翡翠帝国2》了。美式RPG加中国风的完美结合就在这里了，不得不期待。



→中国风游戏中的最高峰续作，Bioware对于这类游戏驾轻就熟，在线系统让人期待。

K KILLZONE 3 杀戮地带3

其他关键词：《Kingdom Under Fire 2（炽焰帝国2）》、《Kane & Lynch 2: Dog Days（凯恩与林奇 2伏天）》

好吧，关于《杀戮地带》的话题我承认目前还没有什么很确切的消息，但毕竟你不能忽视传闻的厉害，我们已经在去年应证了很多的传闻成真，因此关于《杀戮地带3》我们还是应该抱有期待的。

关于《杀戮地带3》和PSP《杀戮地带 解放》的续作的消息本刊之前的报道已有提及，不仅SONY自己表示了2010年将有多款重量级FPS游戏推出，而开发团队Guerrilla Games的制作人斯蒂文也表示了开发组正继续在PS3上开发新作：“我们认为PS3还有很长的生命周期，因此在这个平台上的开发工作还远远没有结束。接下来我们将会在新的项目上做得更好，并让PS3平台游戏水准更进一步。”

同时，PS官方杂志也提及到PS3目前的三款正在开发中的大作级FPS游戏，分别是《使命召唤 越南战争》、《杀戮地带3》以及《抵抗2》，而这三款游戏很有可能将会在2010年内面市。其中《杀戮地带3》的开发进度相当快，在2010年发售并不是不可能的事。

种种迹象表明，Guerrilla的确没打算放弃FPS王者之位的争夺，作为PS3平台的招牌FPS游戏，SONY必然会继续花重金打造续作，并作为在2010年手握的一张王牌来宣传。毕竟有了《光环》系列和《使命召唤》系列的高效率开发在前，《杀戮地带3》在前作之后一年半左右（《杀戮地带2》发售时间为2009年2月1日）发售并不奇怪，PS3也确实需要在今年得到更多的大作支持。尽管官方口风极紧，但根据最新的可靠情报，本作将铁定亮相于2010年E3大展，与《抵抗3》联手营造FPS市场的期待高峰。那些挑刺于PS3机能的玩家这下又有了指摘的新花头了。我们只需坐等展会开幕。

KEYWORD

关键理由

关键理由：
1、PS3独占FPS的最重要作品
2、2010年E3展SONY重点宣传作品
3、PS3机能的终极表现?



Kingdom Under Fire 2

其他关联词

炽焰帝国2

忘掉前年推出的那个《炽焰帝国 毁灭之环》吧，那游戏的素质差点把这个系列的前途都葬送掉。BLUESIDE还能有勇气把这个系列继续下去，倒是难能可贵，好在这次是真正的续作，而非之前的玩票性质。游戏的类型依旧沿用动作战略模拟，玩家既可以掌控大局，也可以在小区域内控制个体进行战斗。二代将新加入多人在线游戏的要素，玩家可以扮演各派进行战略对抗。这次有赖于次世代主机的性能提升，战场规模将扩大N倍，同时在细节上也大幅强化，仅看画面就能够感受到游戏的壮大。新作将允许全球玩家共同参与战争。游戏将发售XBOX360和PC平台，2010年第二季度上市。

KEYWORD 关键理由
1、MMO性质的即时战略游戏
2、战争场面空前庞大
3、能否重塑前作辉煌?



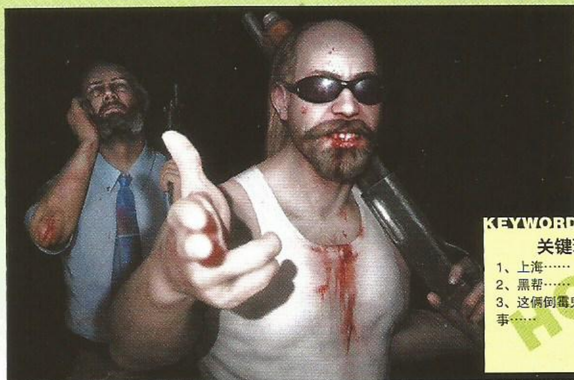
→高度的战略性仍旧是新作的重要卖点。

Kane & Lynch 2: Dog Days

其他关联词

凯恩与林奇2 伏天

前作并没有取得像《杀手47》系列的成功，但双人合作的乐趣还是让不少玩家喜欢的，如果论暴力色彩的话，《凯恩与林奇》系列应该可以在本世代游戏中占有一席之地。最新作《伏天》将会把剧情转战至中国上海，并重点描写黑社会暴力。主题作为这系列的话倒不算出格，不过恐怕被和谐是一定了。与《战地双雄2》类似，这款游戏也把故事背景对准上海，不知是碰巧还是有其他原因。游戏将继承前作的双人系统，也支持两个玩家在线合作。游戏将在PS3、XBOX360和PC三平台同时推出，2010年内发售。



←混蛋得有水准的老两位二度出山，估计离这系列游戏的电影化也不远了。

KEYWORD 关键理由
1、上海……
2、黑帮……
3、这俩倒霉鬼又有啥新故事……

Lost Planet 2 失落的星球2

其他关键词：《LEFT 4 DEAD 3（求生之路3）》

KEYWORD 关键理由
1、次世代《怪物猎人》?
2、剧情还剩下多少?
3、感受巨大怪虫的压迫!

相信大部分玩家都会认为，CAPCOM是要把《失落的星球2》打造成科幻版的《怪物猎人》。游戏的故事仍旧发生在前作的E.D.N III，但因为经过了十多年的改进，星球气候发生改变，原本被冰层覆盖的大地再现生机，转化为大量热带丛林及沙漠地带。剧变的气候也使得星球的生物发生了变化，而这些也正是玩家所要面对的巨大威胁和挑战。众多的打怪任务给多人合作提供了条件，新作支持四人合作完成任务，相互配合才能在面对巨大BOSS时发挥战术作用，而在去年CAPCOM提供的体验版里，我们都体验到了新作无论在视觉效果还是战斗方面的提升。

CAPCOM将对本作提供大量的追加任务以及要素，无疑又成为其新的赚钱法宝，《失落的星球2》天生的好题材正适合如此来挖掘追加游戏内容。

本作将在XBOX360、PS3及PC三平台推出，发售时间暂定2010年内夏。

LEFT 4 DEAD 3

其他关联词

求生之路3

事实上Valve还没有透露任何关于三代的消息，因此新作纯属小编臆测。一代与二代相隔仅有一年，当然，同样的Source引擎本身就是高速研发的基础。我们从二代中也可以看到很多内容本可以放到一代中，而故意留到二代，可见Valve打一开始就准备在一代成功之后马上推出二代。如今二代也取得了预期的成功，三代的早早上马也是可以预见的了。

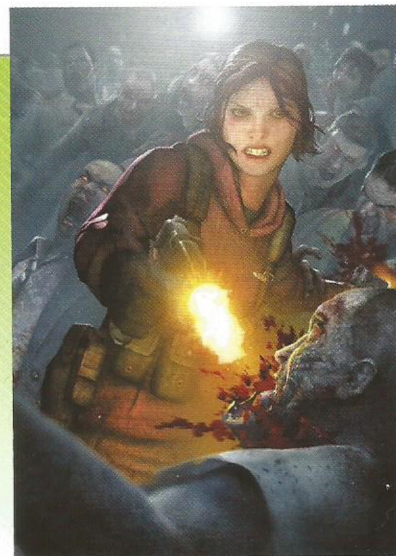
不过这样做是否明智也颇值得商榷，还记得在二代发表之后的玩家反应？一代玩家因为不满Valve过早推出续作而组织了名为"L4D2 Boycott (NO-L4D2)"的组织，在游戏公开一周之后集结了三万七千人之众，举行了抵制游行。尽管如此，Valve的游戏发行计划丝毫没有受到影响，新作还是在一代发售的整整一年后就快速推出。

做到三代，我们或许唯一能希望的就是Valve可以换换引擎，在画面上能够带来更大的突破。不要再像二代这样，怎么看都是个资料片的料。

不管怎样，这系列的好玩程度不用多说，开发组所要面对的是应该如何带给玩家更多的新鲜感，以及在多人合作对战方面如何创新。同时也期待游戏的故事背景可以更加离奇和广阔，而不仅仅是逃命，更多的路线选择是续作的开发方向。

2010年末，有可能。

KEYWORD 关键理由
1、Valve会在今年E3发表吗?
2、还会引发游行吗?
3、三代有望进行真正的革新

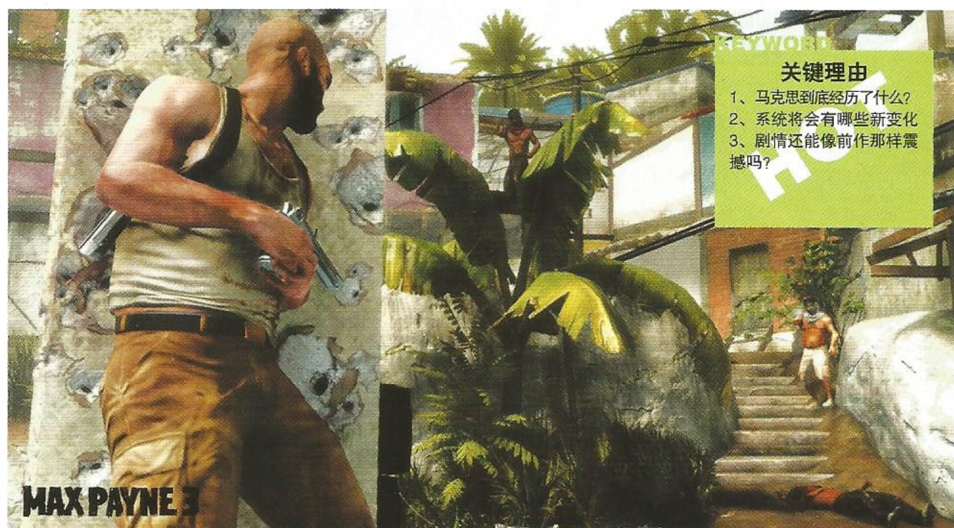


←一代的出现让僵尸题材游戏有了新的领头羊，不过对于即将到来的第三作来说，改换一下开发思路十分必要。

MAX PAYNE 3 马克思·佩恩3

其他关键词：《Medal of Honor（荣誉勋章）》、《METAL GEAR SOLID:RISING（合金装备索利德 崛起）》、《METROID：Other M（银河战士）》、《METAL GEAR SOLID PEACE WALKER（合金装备索利德 和平行者）》、《Monster Hunter P3（怪物猎人P3）》、《Mass Effect 2（质量效应2）》、《MAG（大规模行动）》、《Mirror's Edge 2（镜之边缘2）》

我们距离前两代《马克思·佩恩》好像已经是很遥远的事情（一代2001年，登录PC、PS2及XBOX平台；二代2003年，同样是三个前面平台发售），如果不是前两年冒出了电影版，恐怕到现在都要费番脑筋好好找找对于这款游戏深藏的记忆。还记得当年那个初次运用子弹时间并模仿吴宇森电影感的游戏吗？嗯，想一会儿，应该还能有些印象。不得不说的是该系列在剧情编撰上非常出色，故事悲壮跌宕，引人入胜。有了这样的好本子打底，加上游戏系统在当时可谓革新，一代的成功就是顺理成章了。随后的二代集成一代故事主线，并互相交织，很多一代暗含的伏笔都在二代中被交代，给玩家带来了更大震撼。而在去年ROCKSTAR正式宣布三代正在开发，让很多玩家相当期待。



三代的开发团队已经不再是当年的REMEDY（没错，就是开发《艾伦觉醒》的团队），而交由ROCKSTAR温哥华工作室制作。制作人Rob Nelson表示新作将在原作的基础上创造新的内容，当然也不会把以前的成功要素撇掉。不过利用次世代主机的性能，新作将更加华丽爽快。新作的故事发售在前作的十二年之后，备受打击的马克思依靠酗酒和止痛药活着，并离开纽约前往巴西圣保罗，并成为当地富商的保镖，却不幸卷入地下黑幕事件当中。

对于故事中的十二年间，到底发生了什么，我们可以从主人公的形象变化看出，秃瓢大叔的形象将颠覆之前我们对马克思的印象。就像制作人说的："这次会是一个全新的马克思·佩恩，他看上去比以前老了，而且更加愤世嫉俗。"如今因为有了次世代的帮忙，开发团队可以把故事表现得更加震撼悲壮，玩家也可以通过马克思丰富的表情感受到他的痛苦和创伤。

ROCKSTAR温哥华团队为本作特别到圣保罗街头实际取景，并采集了大量人物面貌表情，力求不在游戏中出现重复形象。巴西当地特色的城市建筑也都将在游戏中完全再现，这也将是游戏的一大特点。

这次马克思·佩恩将在这个城市展开杀戮，游戏的经典系统都将得到保留，例如标志性的子弹时间。不过开发团队也有自己的想法，如今很多游戏都引入了这套系统，要怎么样才能有所突破而不是单纯继承？毕竟再像以前一样的玩法，玩家并不会感到新鲜。这的确是需要认真考虑的。除此以外，本作也加入了掩体和人盾的设定，总之制作人会把一场枪林弹雨送到玩家面前，就看各位是否能够享用了。

目前本作的发售日期暂定位2010年的第四季，具体上市时间会在8月至10月间。平台则是新一代的PS3和XBOX360，当然还有PC。本作将是2010年最有可能带来惊喜的动作续篇。

METAL GEAR SOLID:RISING 合金装备索利德 崛起

其他关联词

《合金装备》跨平台始终并不是什么悬念，毕竟一代和二代都曾经给其他非主流平台开发过。如今KONAMI送给次世代双雄一个《崛起》，非正统续作，也不得罪任何一方，四代依旧独占，算是给所有人一个满意的答复。《崛起》可以说是一个真正意义上的全新系列作品，KONAMI甚至放弃了在PS3平台取得惊人效果的《合金4》开发引擎，启用全新的引擎开发。这将是一款专门针对跨平台游戏而设计的引擎，将在XBOX360和PS3之间取得平衡，从某种意义上说，游戏的风格也将会与四代有着很大的不同。本作将是以雷电为主角，并与之前的系列作品完全不同的玩法，甚至传统的战术谍报类型都将在本作中发生变化。很多人预测本作将成为一款纯动作游戏，嗯，虽然我们对这个猜测持保留意见，但这也并不是不可能发生的事情。游戏将在2010年透露更多详细情报，是否能够发售，还要等等看，游戏平台除了两大次世代主机外，PC也有份。

KEYWORD
关键理由
1、新引擎的威力
2、游戏的类型
3、合金系列的新起点会有怎样的改变

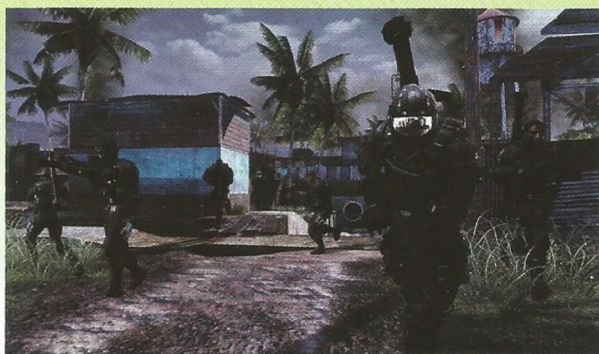


MAG 大规模行动

其他关联词

《MAG》能够成为焦点，关键的还在于其一直强调的256人在线对战。这对于当前家用机网络平台来说是个巨大的挑战，同场景要处理大量的角色，大量的行动，以及复杂的背景，这对于FPS类的网络对战来说是个极大的负担，很难不让人担心游戏的网络延迟问题。不过以开发SOCOM系列成名的Zipper Interactive在这上面的努力让人印象深刻。如果你体验《使命召唤 现代战争2》的网络对战没有问题的话，那么《MAG》你也可以轻松跑动。Zipper Interactive为《MAG》启用了专用服务器来解决这些问题。同时，游戏的画面也说得过去，这的确是一款2010年的PS3游戏该有的水准。如果你体验过DEMO之后对这款游戏还有所不满，或许正式版不会让你失望。不管怎样，《MAG》作为本世代目前最大规模的多人同场在线对战游戏，绝对值得一试。本作将在1月26日发售。

KEYWORD
关键理由
1、256人在线对战
2、优秀的网络架构
3、完善的对战场景设置



←在经主机的发售使得任天堂早已经扭转了当每周销量榜的前十名之内得不让人佩服。

其他关联词 Mirror's Edge 2

镜之边缘2

2008年发售的创新动作游戏《镜之边缘》，采用了第一人称主视点，并以类似跑酷运动的方式让玩家在高楼上进行移动战斗。尽管一代的销量不尽如人意，但EA并没有放弃续作的开发，毕竟作为原创游戏，一代还是获得了玩家和媒体的认可，系列开发的潜力相当大。EA相关制作人已经明确表示续作已经在开发当中，并表示二代将带来更加广阔自由的场景，故事也不再仅限定于前作主角。目前这款游戏已经上马有一段时间，根据EA往常游戏的开发进度，很有可能在2010年发布并上市。游戏平台为PS3、PC及XBOX360。



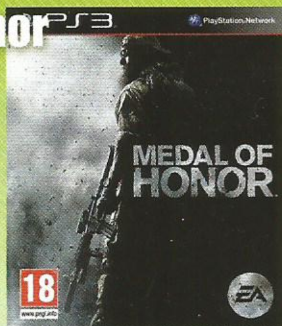
关键理由

关键理由：
1、系统新变化
2、新加入的关卡编辑系统
3、新的城市新的故事

其他关联词 Medal of Honor

荣誉勋章

在被《使命召唤》打压多年后，《荣誉勋章》系列一度迷失了方向，不过随着前者的销量持续高涨的势头，EA可没打算就这样放弃战争FPS的市场份额。这次的新作也类似《使命召唤 现代战争》，将游戏的视点对准了现代战争题材，不再死盯着二战旧事。



这款新作将故事设定在阿富汗，游戏中的很多人物都取材自现役美军形象，这也是其与《使命召唤 现代战争》完全虚构所不同的。同时，制作人也表示新作将更加黑暗，更加成熟，游戏的年龄级别也将为M级（成人），这意味着《荣誉勋章》新作所瞄准的市场将是成年人，表现真实的战争场面。游戏将在2010年发售，平台为PC、XBOX360及PS3。

关键理由

1、向《使命召唤》彻底看齐?
2、在线对战新内容
3、参考真实事件带来更大剧情震撼

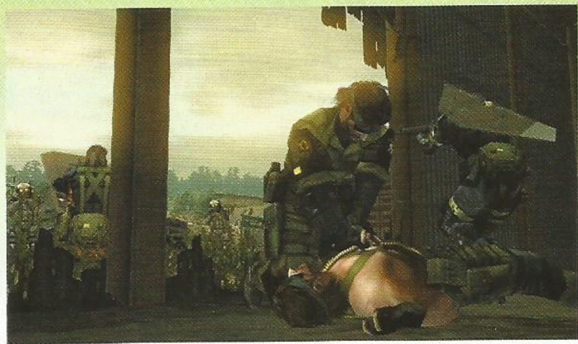
METAL GEAR SOLID PEACE WALKER 其他关联词

合金装备索利德 和平行者

如果不是小岛秀夫特别强调，我们很难相信《合金装备》的正统续作会在掌机上延续。好在，PSP的性能保证了《和平行者》有足够的视觉冲击力，而不会太糟糕。本作全部为《合金装备4》的原班人马，因此从系列延续性上来看，也的确是正统作。本作的故事为三代事件结束的十年后，背景舞台为哥斯达黎加。游戏将解释许多的历史问题和谜团。尽管是一款掌机游戏，但小岛表示游戏在画面上绝对会有出色的表现，而通过之前放出的体验版，我们也确实感受到不逊于PS2平台的水准。同时本作还将针对PSP平台设计新的系统。日版将在2010年3月18日发售，美版则在稍后的5月25日上市。

KEYWORD 关键理由

1、掌机平台如何再现正统作品的最高水准
2、剧情谜团
3、新系统在掌机平台的表现



←合金系列正统续篇首次独占性质登陆掌机平台，除了开发成本问题外，更保险的销量也是选择的理由，只能赢不能输。

其他关联词 METROID Other M

银河战士

KEYWORD 关键理由

1、TN风格的肥硕性感
2、会是横版动作还是FPS也或是全新类型
3、新的系统

很难让人相信，任天堂会和TEAMNINJA合作开发《银河战士》系列的家用机正统续作，或者说是委托TEAMNINJA来设计制作，因为我们已经在去年的首轮发布情报中看到了，很日本风味的萨姆斯。不知道对于一直习惯于美式风格的系列粉丝是否能够接受这样的改变。目前我们还没有掌握更多关于这款新作的情报，但我相信所有人都一样很好奇这款游戏到底会怎样，并期待在今年E3上能够带来答案。游戏暂定2010年发售，平台当然只有Wii。



↑这还是我们熟悉的银河战士吗？任天堂应该不会拿招牌开玩笑，E3等着瞧。

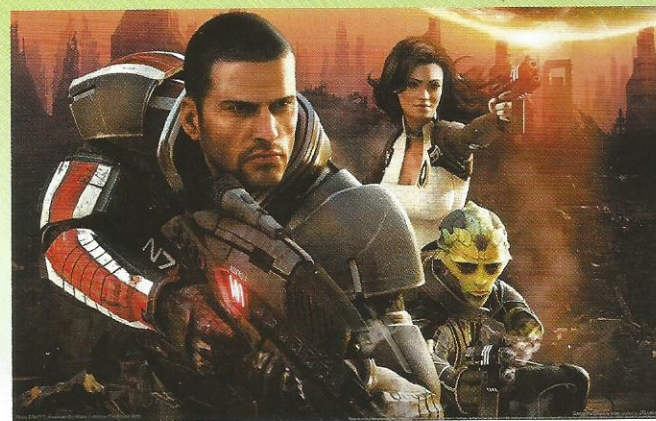
其他关联词 Mass Effect 2

质量效应2

KEYWORD 关键理由

1、丰富到极致的游戏内容
2、有史以来最让人激动的探索要素
3、美式RPG的新标杆

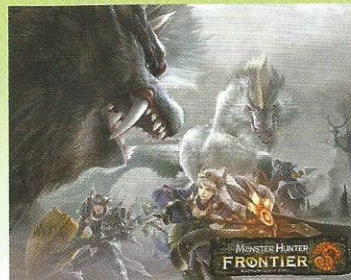
BioWare就像是美国的SQUAREENIX，乐此不疲的开发着美式RPG游戏，并且游戏的素质都堪称一流。2010年年初最让人期待的硬科幻题材RPG《质量效应》的第二作即将登场，对于美式RPG没有抵抗力的玩家全可以准备投降了。玩家将在二代中见识到更大的宇宙，探索更多的星系，这对于科幻迷来说有着巨大的吸引力。同时探索也将影响游戏角色的完成度，而不会让玩家感到枯燥，游戏也将提供大量的支线任务，并与主线产生联系和互动。主人公的每个选择都将影响随后发生的事情，美式RPG的新高峰或许就此诞生？游戏将在2010年1月26日上市，XBOX360及PC双平台。



Monster Hunter P3 其他关联词

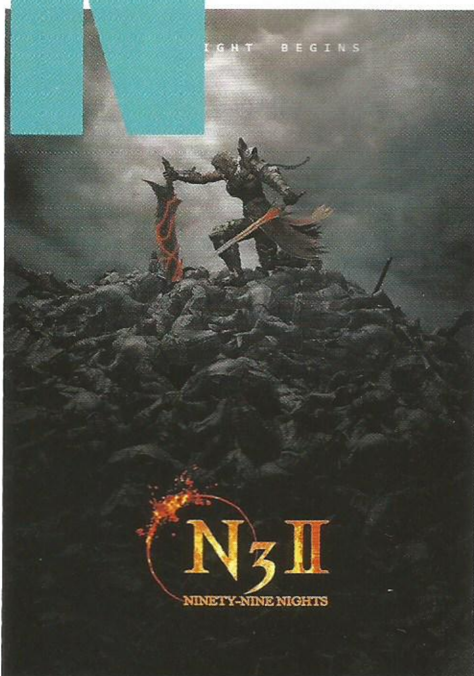
怪物猎人P3

尽管CAPCOM没说，但我们已经可以确定把这款游戏算到2010年内发售的行列中，并且又将创造新一轮的PSP游戏销售奇迹。Wii的家用机版三代总算勉强卖到百万，但对于CAPCOM来说，这显然是不够的，PSP版《P2G》如今累计销量已经达到400万本，而从家用机三代来看，掌机版《P3》要创造新的记录并非难事。目前我们只需要等待CAPCOM的宣布，或许会很快。当然，在此之前的外传作品会提前发售（本期无双报道部分有介绍，请参看），相信在上市前后我们就可以得到P3的准确情报了。CAPCOM需要本作来拉动业绩，玩家也愿意埋单。



NINETY-NINE NIGHTSII 九十九夜2

其他关联词：《Nioh（仁王）》

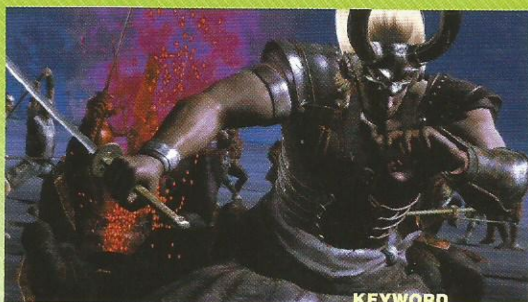


↑从官方提供的宣传片段上看，至少游戏在视觉效果方面下了很大功夫，不仅CG制作精良，在实际战斗时的效果也相当厉害，视点也不再像前作那样古怪。希望前作的不好印象可以在续篇中不再重现。

提起《九十九夜》，作为XBOX360首发主打游戏之一，当时让人期待不已，很多人都急切的想要在次世代主机上体验百人战争的大场面。可惜游戏发售之后却成了笑话，杯具单调的系统和打击感让续作沉默了四年之久，在如今快被人淡忘的时候才再次重提。当然，前作在人设方面还是不错的，其他的就真的不够精致了。二代的发行工作这次交由KONAMI负责，K社方面也把续作当作2010年的重点作品作为宣传。续作的故事讲述混沌与和平交替的世界突然遭遇黑暗势力的侵袭，而来自各方的战士们挺身而出，挑战黑暗势力大军。游戏系统上将沿袭前作，仍旧是突出大规模混战，玩家几乎是以一己之力横扫千军，而这次可以控制的角色种族将更加丰富，人物性格魅力更加突出。游戏常常会来到近距离突破魄力，人物使用必杀或魔法的效果极为震撼。对于本系列，二代将成为关键的转折点，不成功就可以结束了。预订2010年发售，360平台独占。

KEYWORD 关键理由
1、等待四年甚至五年，进化后的续作
2、魔幻题材无双
3、除了砍杀外，系统的新亮点

其他关联词 Nioh 仁王



人们关心几乎成为"谜"的《仁王》到底会怎样收场，或许比关心游戏到底是什么内容的要多得多。KOEI仅仅在PS3发布的时候送上了一段宣传片段之后，就再也没有消息。之所以被人们还一直感兴趣，一方面这款游戏的故事，是根据已故著名电影大师黑泽明的剧本遗稿改编的，另一方面作为日本战国时代为背景的无双新作，也让人相当期待光荣会以怎样区别于《战国无双》的系统来制作。特别是这款游戏目前仅仅发表了PS3版，并没有其他版本，因此很有可能是一款特别针对PS3硬件性能开发的游戏。可惜至今没有详细情报。KOEI方面明确表示了《仁王》这款游戏依旧存在，正在开发中，只是没有什么确切情报可以透露。或许在2010年，PS3的第四个年头里，我们有机会一睹这款游戏的真容吧。

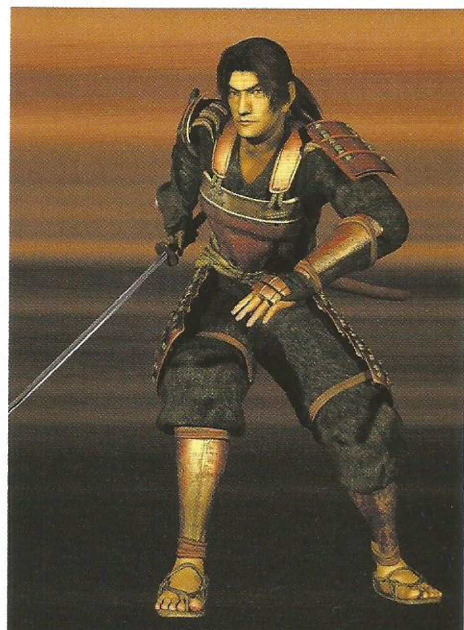
KEYWORD 关键理由
1、最让人期待的谜之无双类游戏
2、故事背景
3、是否还会以PS3独占平台发表

ONIMUSHA 鬼武者

关联词：《Okami Ten（大神传 小小太阳）》

如今提到稻船敬二，恐怕很多人要忘记了他的代表作品之一《鬼武者》系列了。近几年这位曾经风光无限的制作人一直致力与国外游戏团队合作开发"重口味"的动作射击游戏，而且走得与和风味游戏也是越来越远。不过，这并不意味着稻船敬二不想将《鬼武者》的故事继续下去，事实上他也在不同场合不止一次的提到关于新作的消息，虽然都没有明确的表明正在进行新作的开发，但也并不否认自己仍旧对于《鬼武者》的下一作有兴趣。而且，关于《鬼武者》的电影版也早已准备就绪，尽管因为演员档期等各种问题，至今仍没有下落，但从此可见CAPCOM对于《鬼武者》从未放弃。在2010年，随着金城武的档期问题和导演的落实，相信电影版的进度会恢复正常，并有更多的消息放出。

至于游戏版，以CAPCOM目前的项目来说，也绝对可以算是优先开发的作品之一了。从销量上看（仅日本），《鬼武者》最终累计93万，《鬼武者2》101万，《鬼武者3》57万，《新鬼武者》33万，虽然是一路滑坡，但怎么说也有三十万以上的销量保证，从当前的日本游戏市场来说，能卖过三十万的游戏越来越少，就算CAPCOM在2008年销量不俗的《恶魔猎人4》也不过在本土销掉了31万本。由此可见，除了稻船自己外，恐怕不会有任何外因影响新作的确立和开发。



距离上一作《新鬼武者》已经两年半的时间，从开发周期来看，如果CAPCOM的确在制作新作的话，2010年正是发布的最佳时间，并且很有可能在今年年中的展会上正式发表。对于到底是《鬼武者4》还是《新 鬼武者2》，或是其他什么新名字，总之新作不会离我们太远了。一起来期待吧。

其他关联词 Okami Ten 大神传 小小太阳

《大神》在日本销售的不成功让人感到无法理解，一方面是媒体的超高评价和玩家的一致好评，另一方面却是只有区区几万份的低迷销售成绩，而且还是PS2这样的普及型平台。好在CAPCOM并没有放弃对这一品牌的延伸，在新一代普及平台NDS上继续大神为完的事业也可以说是最适合的选择了吧。新作的主角是身份成谜的小天照，游戏的很多系统集成了前作，不过由于NDS有触笔功能，因此原本的神器系统可以更完美的表现在玩家手中。游戏中玩家将控制小天照与伙伴们一起战斗成长，而且要面对众多庞大的神与妖。别看是NDS，在画面效果上也毫不逊色任何游戏。目前游戏的发售日为2010年预订，NDS独占。



KEYWORD 关键理由
1、神作的掌机续作，值得期待
2、小天照到底是从何而来？
3、是否还能达到前作的素质和水准

Project Natal 诞生计划

其他关键词：《Prince of Persia: The Forgotten Sands（波斯王子 遗忘之沙）》、《Perfect Dark（完美黑暗）》、《Project Gotham Racing 5（世界街头赛车5）》

不知道周边厂商对“诞生计划”有什么样的看法，但我敢肯定像罗技等肯定是不欢迎这样的技术产品的——Natal就是这样一个打算让游戏控制器彻底退出舞台的玩意。微软是这样解释Natal的：它是一个让游戏玩家无需任何游戏控制器的游戏控制方式。其中集成的传感器可以捕捉到你身体的三维动作，并对玩家进行面部识别，而且还能接受你的语音命令。可见，与Wii的双截棍比起来，Natal是一个真正让玩家通过体感来进行操作的控制方式。

Project Natal到底会给XBOX360和整个游戏行业带来怎样的提升，这是所有人所最关注的。目前全球的著名游戏厂商都已经收到了开发工具，很多关于体感设备的游戏正在制作，其中仅UBI一方就有十款之多的游戏在开发中。Project Natal带来的不仅仅是其专用的体感设备，很多原本只能用手柄来体验的大作游戏都将会陆续对应体感系统，包括未来将推出的赛车大作、动作游戏、体育游戏等等，也包括像《神鬼寓言3》这样的RPG游戏也在第一时间宣布将支持Project Natal。

同时，Project Natal的推出，也标志着这一代家用机的战争还远远没有结束，微软还在源源不断的给XBOX360增加新的卖点，新的乐趣，而我们也相信Project Natal不会是像PS2时代EYETOY那样，仅仅在短期内形成风潮，但最终并没有推出更多的针对它的重量级游戏。而Project Natal从一开始就是在为重量级大作打造的。未来的游戏究竟要如何前进，Project Natal毫无疑问会成为其方向的掌控者。微软也同时将Project Natal的触角伸向了PC游戏，Windows7操作系统就提供了对应Project Natal的功能，或许从2010年Project Natal发售之后，整个游戏的操作方式都将被其带到全新的方式当中。

这个万众期待的体感系统目前还没有具体的发售时间，但微软表示将在2010年末推向市场。我们也很清楚，关于Natal系统，微软还有很多内容没有交待，今年E3，肯定有好戏上演。

就像水口哲也说的：“这不像游戏由2D向3D的转变，也不是简单的多边形数量翻倍，简直就是游戏业打开了一扇新的大门。”

我们太期待了。

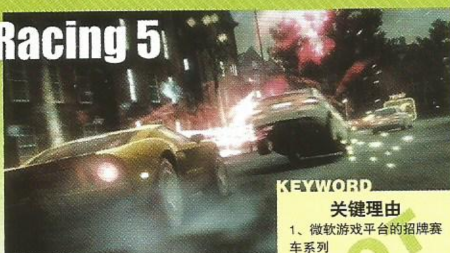
KEYWORD
关键理由
关键理由：
1、真正革命的体感操作方式
2、对应的游戏名单让人期待
3、新功能新特性

其他关联词

Project Gotham Racing 5

世界街头赛车5

这同样是一款没有经过确认的游戏，但我们确定将有超过70%的可能会在今年E3上看到新作。作为XBOX系主机第一款公开挑战《GT赛车》系列的标志性RAC，《世界街头赛车》的新作一直是微软平台不可获缺的作品。在经过了《FORZA赛车3》之后，是该到《世界街头赛车5》登场的时候了，而且新作将会对应将于秋季发售的Project Natal体感系统。这才是360玩家最期待的赛车。



↑经历了四代的进化，五代必定要在GT5之年对王道赛车进行挑战，谁才是最强赛车年内分晓。

KEYWORD
关键理由
1、微软游戏平台的招牌赛车系列
2、对应体感系统
3、压到《GT赛车5》之后带来的将是超越GT的表现?

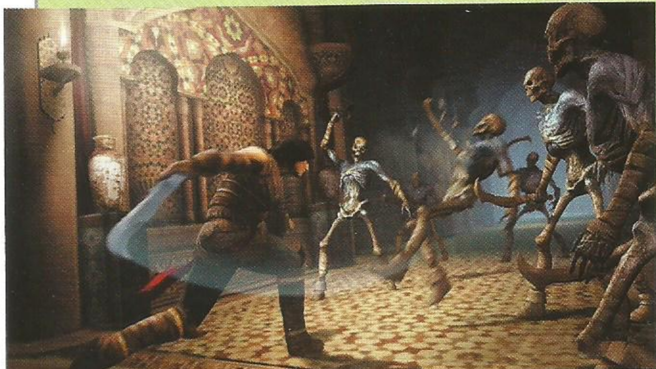
其他关联词

Prince of Persia:The Forgotten Sands

波斯王子 遗忘之沙

《波斯王子 遗忘之沙》的故事发生在一代《时之沙》和二代《武者之心》之间，可以说是上个波斯三部曲的1.5代。剧情上紧接着一代，王子踏上寻找兄长的旅程，途中发现其城已被军队包围，兄长陷入危急。王子为救兄长决定利用古老的力量之沙来挽救王国。新作将采用全新的引擎开发，UBI表示这部作品将依靠次世代的性能更加震撼的表现出宏大的故事背景，将为玩家奉上史诗级别的游戏体验。而王子仍旧掌握着控制时间的超能力，并继续运用这些能力消灭敌人。《时之沙》中的经典元素都将悉数收录在这款游戏中，并以全新的视觉效果展现在玩家面前。发售时间为2010年5月，全平台都将推出。

KEYWORD
关键理由
1、重回经典系统
2、再现原画般效果的画面
3、战斗更加精彩



←《波斯王子》三部曲原本以为UBI会就此将其终结，没想到这次却杀了个回马枪。

其他关联词

Perfect Dark

完美黑暗

提到《完美黑暗》，在国内恐怕真正接触过的玩家并不多，这款当年由RARE制作在N64平台的原创FPS游戏，可以说是在SS、PS、N64三雄时代最强的FPS游戏。如今将当年的初作重新复刻到XBOX360，并通过LIVE平台推出，绝对会让不少老玩家感动不已。复刻版对应全高清1080P分辨率，并增加了多人游戏要素，可以四人对战双人合作闯关。内容更加丰富，而主线剧情部分则没有改变。本作将在2010年内推出，绝对是XBLA中的大作。

KEYWORD
关键理由
1、经典复刻
2、高清画质
3、双人合作



←离开任天堂的RARE开发更加自由，但不可否认的是游戏品质的确在下降。这次的《完美黑暗》是否预示着开发组将回归FPS游戏市场，让人期待。



→尽管高清化，但以如今的标准来衡量这款重制，画面这道关就是低分，好在游戏牛逼。

Q Qore PSN网络视频互动杂志

其他关键词:《QUANTUM THEORY（量子理论）》

Qore，是SONY在PSN平台上推出的网络高清游戏视频互动杂志，每月都会推出一期，报道最新的PS3游戏的开发进度并走进各大游戏工作室中进行独家采访报道。还有各种相关的游戏活动，E3等盛会的深入体验更是必不可少。同时随游戏附带的各种游戏预告、电影预告以及游戏体验和小游戏等，构成了Qore的全部。同时漂亮青春的女主持人维罗尼卡也在PS玩家中拥有了巨大的人气。不过，这一切都是要用金钱来购买的，Qore每月独立下载需要2.99美元的费用，全年24.99美元（全年共13集）。

另外，PS3和PSP的玩家应该知道每月SONY也会推出一档免费的视频资讯集锦《PULSE》（主持人是克里斯蒂娜），相比之下，Qore则更加深入和独家，尤其是采访和游戏体验部分，绝对是在其他平台和免费视频网站上看不到的。Qore作为收费媒体，无论是形式还内容，未来都还有相当多的可能性进行挖掘。相信随着PSN内容逐渐的丰富，Qore所提供的内容也会更加的丰富，并成为PS核心玩家每月必看的视频内容。同样在2010年，作为SONY游戏的重要宣传平台，Qore将发挥更大的作用。



尽管PSN的登场时间与XboxLIVE相差了整整一个世代，但这并不能妨碍SONY在网络平台服务方面的理念和意识上的先进。我们已经看到了网络世界与游戏世界的互动。

KEYWORD 关键理由

1、Qore新的可能性
2、更多独家的报道和试玩
3、看美女主持人给我们带来哪些惊喜

其他关联词 QUANTUM THEORY

量子理论

对于《量子理论》，相信更多的人是在等着看笑话——“这完全是被《战争机器》刺激之后的产物。”当然，谁又没被《战争机器》刺激到呢？就像《但丁地狱》模仿《战神》，《量子理论》则是更加赤裸裸的模仿了《战争机器》。如今合并完成的KT社，也将原本独占于PS3来吸引眼球的这款游戏，跨平台到了XBOX360，不由得让人倒吸一口凉气。KT真有种，或许欧美玩家会大度的无视它？至少可以肯定嘲笑它的人不在少数。这款游戏如果能够获得成功，那一定是奇迹。制作人曾经重点强调了这并不是一款模仿作品，《量子理论》中有很多自己的东西，包括格斗动作等等，事实你仍旧没法否认，这一切都是以《战争机器》为基础，就连那两步跑都模仿得一模一样，至少其他模仿的人还没愚蠢到这种程度。如果玩家需要的话，那么他们会选择更好的《战争机器》，而《量子理论》则又一次上演了鸡蛋碰石头永远没有好下场。本作将在2010年3月25日，PS3和XBOX360双平台发售。



KEYWORD 关键理由

1、看看模仿得有多失败
2、看看KT新加的东西有多成功
3、看看2010年《战争机器3》又把日本厂商甩得有多远……

R Rage 狂怒

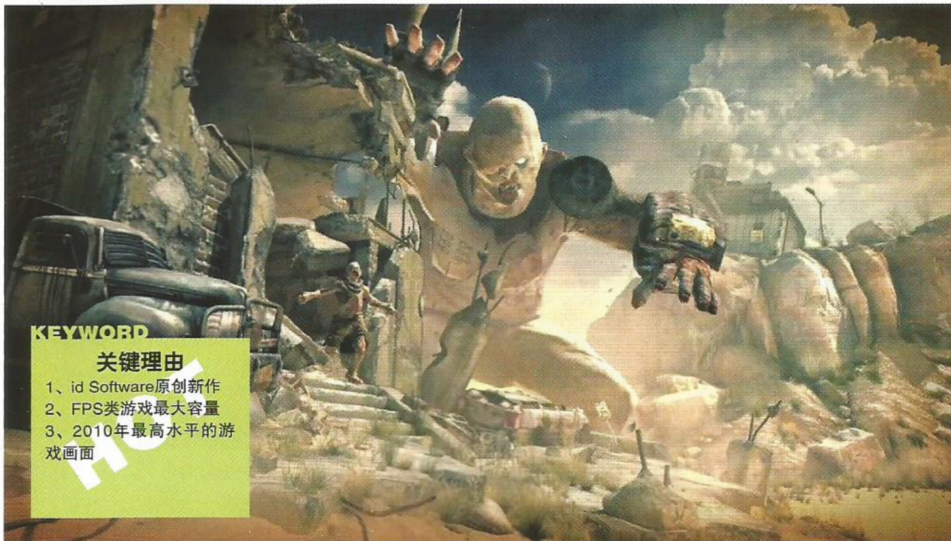
其他关键词:《Red Steel 2（赤钢2）》、《RESISTANCE3（抵抗3）》、《Red Dead Redemption（血腥左轮 救赎）》

第一得知《狂怒》的消息是在2008年E3展前EA发布会上，当时EA表示将和FPS游戏王者开发团队id Software合作推出全新作品《RAGE（狂怒）》。

这款游戏的故事讲述主角因处于冬眠状态而躲过了行星撞击地球所引发的灾难，而撞击所导致的震动使主角的容器提前开启。醒来后发现其他成员和工作室已被毁灭，只剩孤身一人的主角不得不来到废土世界中寻找答案。而要面对的敌人则是被称为“最高当局”的组织，他们要捉拿所有在灾难中幸存的冬眠幸存者。为了搞清楚事情的真相，主角决定调查他们为什么要对幸存者下手……

id Software表示，这款游戏将会是非常令人兴奋的作品，将挑战最高级别的硬件性能。由于一早就已经宣布这款游戏将对应PC、XBOX360和PS3三个平台，因此《狂怒》在不同平台的表现也将有较大区别。其中PC版将具备更高的分辨率以及超华丽的画面。而家用机版在保证足够帧数的前提下，画面则不得不做出牺牲。在去年的一次媒体访谈中，id传奇人物约翰・卡马克谈到PS3的硬件开发难度使得游戏很难表现得与XBOX360版一样有稳定的帧数。而对于家用机玩家来说，值得庆幸的是《狂怒》更多的为游戏机平台考虑了操作方面的问题，这款游戏是针对手柄操作来开发的，当然，PC版也可以用鼠标。就像《光环》那样，用手柄来玩感觉会更爽。另外，这款游戏的内容也将空前庞大，以前一张DVD即可容身的FPS，如今XBOX360版将会面临分割为四张DVD的命运，而PS3版因为有蓝光的大容量保证，一张盘即可。PC版也将采用多盘的方式发行。游戏系统本身具有相当高的开放性，玩家在遵守必须的剧情先后发生顺序外，可以相当自由的进行选择。完成任务的方式也有很多种。总之游戏将会给玩家呈现极为庞大的游戏内容。

id Software表示这款游戏将以2010年发售为目标，而开发组同时也在进行着另一个大项目，就是《DOOM4》。希望这两款大作都能够早些与玩家见面。



KEYWORD 关键理由

1、id Software原创新作
2、FPS类游戏最大容量
3、2010年最高水平的游戏画面

其他关联词

Red Steel 2

赤钢2

前作曾经希望作为体感类FPS游戏的典范游戏，结果因为UBI不当的操作设置，并没有让该作获得成功，销量平平。UBI已经确认《赤钢2》将会对应任天堂的MotionPlus设备，将增强手柄的灵敏度和准确性，而游戏内容也将从原来的FPS游戏转型为一款刀剑类的动作游戏。游戏的背景将转移到美国西部风格，从人物到场景，都是西部化。主人公将有枪和刀两种武器供使用，敌人除了西部土匪外，还有忍者等各种对手存在。玩家可以通过多种方式相当华丽的展开战斗，而且一对一的战斗在本作中成为绝对的核心，玩家需要快速反应回避敌人攻击并找到敌人弱点，才能顺利击倒对手。尽管游戏作出了很大改变，但从情报来看，还是有很多创新亮点的。目前平台为Wii，但随着PS3的体感设备发售，相信随后也会有其他平台的版本公开。游戏发售日暂定2010年春季，是不是雷届时鉴定。

KEYWORD HOT

关键理由
1、第一人称动作格斗
2、充实的单人游戏模式
3、西部风情



其他关联词

RESISTANCE3

抵抗3



↑已经可以确定新作将在今年E3展会中正式发表。

竖立在电影片场的巨大广告牌，《抵抗3》就这样宣布了自己的存在。尽管广告已经出现，但Insomniac Games对于这个大项目的具体细节仍旧三缄其口，毫无情报放出。不过关于这块广告牌，我们倒觉得相当有意思。事实上，这块广告牌的出现地正在拍摄一部名为《洛杉矶之战（Battle: Los Angeles）》的科幻电影，这部电影的题材与《抵抗》类似也是外星生物入侵，并且是SONY旗下的哥伦比亚电影公司制作发行。这部影片的上映日期为2011年2月18日，而《抵抗3》的广告正是打算出现在电影当中。由此可以推断游戏的发售时间也将在这前后。既然如此，在今年的E3上看到关于《抵抗3》的宣传演示也就一点都不奇怪了。作为PS3独占FPS大作系列，《抵抗3》将与《杀戮地带3》一起站好本世代FPS竞争战斗中的最后一班岗。同时还有让人关注的PSP新作是否也会同时发表。

关键理由
1、E3展中PS3的重要作品
2、值得期待的新剧情和外星人
3、电影好像也不错

HOT

其他关联词

Red Dead Redemption

血腥左轮 救赎

还记得当年CAPCOM要在PS2和XBOX上推出的《荒野大镖客》新作《血腥左轮》吗？后来因为种种原因该作由ROCKSTAR接手制作并发行，游戏素质相当高，不仅情节出色，而且音乐更是当时的经典之作。而本系列的最新作也不是本刊第一次报道了，《血腥左轮 救赎》将在4月27日发售，PS3及XBOX360双平台。游戏的故事背景是20世纪北美殖民拓荒及工业革命时期，而玩家所控制的人物将是一名改邪归正的强盗，但随着探员的出现，主人公希望的平静生活也被打破。ROCKSTAR打算完全放弃前作的系统，转而将本作设计成一款西部的GTA式游戏，玩家将有极大的自由度在西部世界驰骋。游戏中的场景规模之大，是目前ROCKSTAR所推出的游戏中最庞大的。同时游戏还将加入多人联机合作模式，增加各种西部标志性的对决。



↑新作会有大量分支任务供玩家体验。

KEYWORD HOT

关键理由
1、西部GTA
2、和好友扮演西部牛仔来次决斗
3、可能是有史以来最强的西部题材游戏

Super Mario Galaxy 2

超级马里奥银河2

其他关键词：《STAR OCEAN THE LAST HOPE INTERNATIONAL（星海传说4 国际版）》、《Senkoku Basara 3（战国BASARA3）》、《Super Street Fighter IV（超级街头霸王4）》、《Super Robot Taisen PS3（超级机器人大战PS3）》

看起来任天堂是想把马里奥动作系列彻底分为2D、3D两步走，并且在两种类型上都实现同时代最杰出的表现。《新超级马里奥兄弟Wii》已经在日本得到了最高评价，那么《超级马里奥银河2》在此之后得到更多的关注就理所应当了。

到目前为止，《超级马里奥银河》依然是Wii平台上视觉效果最好的游戏，任天堂对自己把握自家硬件的能力在这款游戏中完全表现出来，在玩它的时候我们也常常会发出这样的疑问：为什么其他厂商在Wii上做不出类似效果或水平的作品？可惜这个问题到现在也没有解决，而任天堂显然也不打算给其他游戏机会来超越自己，《超级马里奥银河2》恐怕会再次拉开其他厂商与自己的差距。秒间60帧的稳定表现，华丽无比的场景设计，光源充足纹理细腻，我们有理由去期待二代会再次挖掘Wii的真正潜力。

KEYWORD HOT

关键理由
1、耀西登场
2、比前作多一倍的游戏内容
3、值得期待的马里奥新能耐

可惜目前任天堂给我们的消息并不多，除了去年几个展会上的视频外，并没有更多的情报可以供我们分析。新作将增加耀西，还会有新的星球，马里奥的新道具……这些消息相信你还记得在以前的游戏介绍中我们都重点谈论过，不过更具体的却不多。



制作人曾表示新作将会是一款真正的续作，游戏内容会大幅度增加，游戏时间都会比一代要长。作为3D动作游戏，实际上我们更好奇任天堂会给马里奥加入哪些新的要素，特别是有一代的高起点在前。本作暂定2010年内发售，或许也会比我们预料的早。

STAR OCEAN THE LAST HOPE INTERNATIONAL

其他关联词

星海传说4 国际版

就像《薄暮传说》先给360再上PS3一样，《星海4》也经历了这样一个阶段并以同样的模子登录PS3。尽管PS3玩家要比360玩家晚玩接近一年的时间，但厂商却乐意用"完全版"、"国际版"这样的方式来弥补PS3用户。《星海4国际版》增加了新角色库拉奇、路米亚，战斗系统也做出了更多的改进，再加上新的地图以及敌人，无论从哪方面来看，《星海4国际版》都有着相当的诱惑力让你掏钱，即便你已经玩过了360版，这次的PS3"完整版"还是值得再打一遍。发售日锁定2月4日。



KEYWORD 关键理由
1、日语英语切换
2、全新的角色
3、系统改进明显
HOT

Senkoku Basara 3

其他关联词

战国BASARA3

《战国BASARA3》的最大魅力，源自其无厘头化的历史人物形象，虽然不符合史实，但却在当下的游戏当中突显个性魅力，再结合人气声优的组合，想不热门都难。《战国BASARA3》以PS3和Wii双平台发售，虽然两台机器性能不在一个档次，但在游戏内容上，基本相同，PS3版独有网络模式。在本系列中，历史人物男女变性是常有的事，也是卖点之一，例如在三代中新登场女版杂贺孙市一共开就成为最近的热点话题，相反玩家对于游戏的系统关心的反倒不多。喧哗乱舞，《战国BASARA3》玩的就是一个热闹，热血。目前游戏预订2010年夏季发售，两个版本销量会有多大差距会有是个有趣对比。



KEYWORD 关键理由
1、新人物
2、两个版本的差距
3、PS3版网络联机模式
HOT

Super Street Fighter IV

其他关联词

超级街头霸王4

虽然早料到CAPCOM会玩这么一手加强版，但没想到会这么早出，对于购买了初版的玩家来说怎么想都非常"伤心"。种种新要素，看来是铁定要让玩家把口袋掏个干净了。新人物方面，迪杰、飞鹰、朱莉、飞龙、阿顿、科迪等一大帮子加盟，无疑让游戏对战更加混乱。CAPCOM也宣布将在本作中重点调整游戏的平衡性及修正部分人物的强弱。不过这些都比不过让人无尽怀念的奖励关卡的归来，砸木桶、毁汽车都将重现。这次新版还追加新的网络对战模式，包括无尽对战、团队对战、重播频道等，这些新内容的追加也让老版本的《街霸4》无法与新版进行网络游戏，这点可以说极为不厚道。

KEYWORD 关键理由
1、新网络对战模式
2、新人物
3、奖励关卡
HOT



Super Robot Taisen PS3

其他关联词

超级机器人大战PS3

在近期日本媒体刊登了来自机战制作人寺田贵信的新年祝福中表示，2010年将会推出比2009年更多的机战游戏。而2009年的机战作品，包括RPG等类型，共计四部，由此可见2010年的机战游戏将会多于这个数量。而作为一直挂在PS3发售表中的《机战PS3》相信终于有机会亮相了。随着《FF13》等作品的发售，PS3在日本的普及度进一步的提高，热门游戏们已经是时候进入神机的世界了。接下来我们要做的就是期待吧！


↑PS3版的机战已经在开发当中，真正的次世代机战将在2010年登场。

The Legend of Zelda

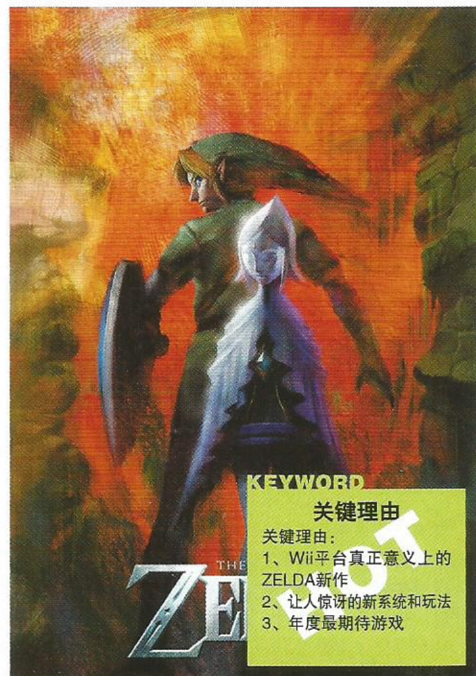
赛尔达传说

其他关键词:《THE LAST GARDIAN（食人大鹫TRICO）》、《The 3rd Birthday（寄生前夜3）》、《Tom Clancy's Splinter Cell Conviction （分裂细胞 断罪）》、《Transformers: War for Cybertron（变形金刚 赛伯坦战争）》、《Timesplitters 4（时空分裂者4）》、TOKYO GAME SHOW 2010

如果说2010年的E3展玩家和媒体最期待的新话题的话，除了任天堂会哪出什么新周边或主机外，游戏方面恐怕就是《赛尔达传说》Wii的正统新作了。在2009年E3展会上，宫本茂的媒体专访中向与会者透露了这款新作的消息，同时公开了概念插画一张。对于这款新作，事实上玩家期待已久，毕竟《黎明公主》实际上还是属于NGC时代的作品，真正Wii的第一部ZELDA新作还没有。而在当时的访谈中，宫本茂提到了这款新作将是继续是成年版的林克为主角，同时对应任天堂当时公布的新周边Motion Plus。

目前这款游戏正在全力开发中，同时已经可以确定本作将作为今天E3上的最重要作品进行宣传。制作人青沼英二表示：新作对应新周边之后，对于系列的粉丝来说将会带来巨大的惊喜。同时他还表示，Wii的体感系统到底会在新作中发挥怎样的作用，将是新作的大秘密。开发团队打算改变目前游戏的结构，新作将会以一种全新的方式展现在玩家面前，而不是过去系列那样。青沼英二也相当期待当游戏正式展示给人们之后脸上所透露出的震撼感。

从游戏的历史上来看，《赛尔达传说》系列对游戏业的影响不亚于《马里奥》系列。尤其是系列开山第一作以及N64平台的《时之笛》，前者树立了游戏RPG类游戏系统的核心，后者则直接定义了三维游戏的标准以及游戏乐趣与深度的典范，至今这两款游戏都无人能够超越。而这一次，任天堂似乎打算再做出新的尝试。对于在MARIO和ZELDA系列游戏从来没有失手过的任天堂来说，他们如果打算创造新的东西，那么我们需要确信那一点很好玩就可以了。因为任天堂在游戏方面言出必行。虽然游戏未必会在2010年发售，但可以肯定的是这款游戏将会成为E3之后最让人期待的作品。

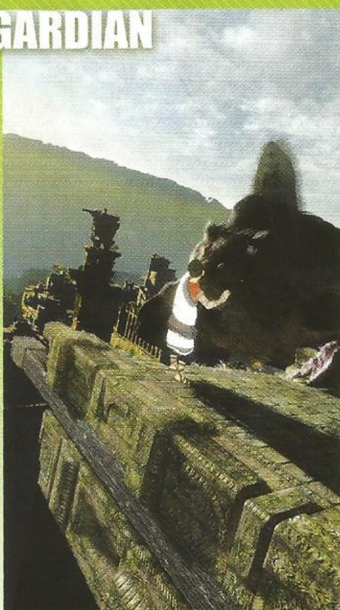


KEYWORD 关键理由
关键理由：
1、Wii平台真正意义上的ZELDA新作
2、让人惊讶的新系统和玩法
3、年度最期待游戏
HOT

其他关联词

THE LAST GARDIAN

食人大鹫TRICO



从《ICO》到《旺达与巨像》，上田文人给人们带来了超越语言和地区的全球性游戏震撼。游戏中震撼的电影感，梦幻的视觉效果，在PS2上创造了不可思议的作品。到了《食人大鹫TRICO》，所有人就像期待《赛尔达传说》那样期待这款新游戏，仅仅是一段预告片就让玩家膜拜不已，能够达到这样效果的游戏实在不多。制作人要通过画面和系统，让玩家感受到游戏中所传达出的艺术性。同样PS3也为他梦想的实现创造了充足的条件，玩家在游戏中能够感受到大自然的节奏，轻易就可以融入到游戏当中。《食人大鹫TRICO》仍旧将是一款没有语言障碍的动作游戏，任何国家的人都可以理解游戏的内容以及传达出的感情。这样的游戏，确实很难用语言来表达它的优秀，玩家应该为能够体验到这样的作品感到幸运。至于它的系统，根本不是重点，因为它太融合了，一旦你打开电视拿起手柄，你就自然的进入了游戏的系统当中，没有复杂的操作，却能够让你实现你希望的所有事情。这样的游戏太美妙了。游戏预订2010年发售，或许还可以对应体感系统。

关键理由
1、上田文人集大成之作
2、《ICO》精神续作
3、新游戏“语言”诞生

其他关联词

Transformers:War for Cybertron

变形金刚 赛伯坦战争

总算又可以看到变形金刚的经典造型了，Activision在确定将于2010年推出这款新游戏。最让人兴奋的除了经典美式造型回归外，游戏的故事也将以变形金刚登录地球前在母星塞伯坦上的战争为主。这次的故事不是以前出现在漫画或动画中的，完全是全新的内容。游戏中玩家将可以控制汽车人和霸天虎两派战斗，两方的故事相互关联。并且还将支持网络合作等游戏方式。另外，本作将采用虚幻引擎3来开发，甚至有消息指出游戏的操作方式很类似于《战争机器》。《战争机器》中的大汉们也的确很“金刚”味。不管怎样，金刚饭可以期待2010年在游戏中与擎天柱回到塞伯坦战翻霸天虎了。

KEYWORD

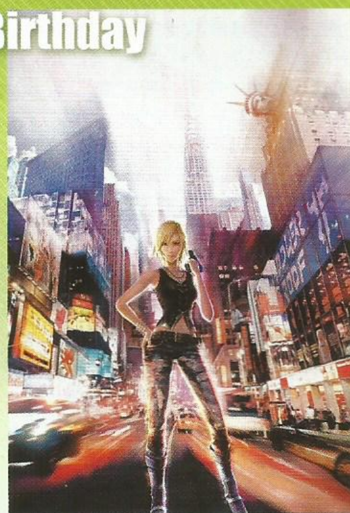
关键理由
1、全新改编的剧情
2、老版变形金刚美式造型
3、虚幻引擎3又发威了



其他关联词

The 3rd Birthday

寄生前夜3



这是目前SQUAREENIX所公布的所有游戏中最神秘的一款，从当初公开手机平台，到转战为PSP平台，已经将近四年的时间了，而游戏从最初开发到现在则已经断断续续经历了十年之久。目前我们所看到的仍旧是一段短小的CG片段，而距离最近的一次视频发布还是在2008年“DKΣ3713”SE活动中。本作的故事发生在二代之后，AYA身边最重要的人将成为对手。原本预定09年发售，从目前来看，2010年将是最有可能推出的时间段（再晚就该下代掌机了…）。

关键理由
1、到底谁背叛了AYA
2、系统会发生哪些变化
3、会继续拖到2011年吗?

其他关联词

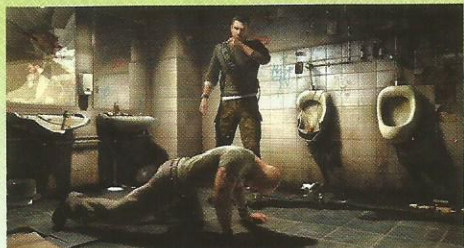
Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

分裂细胞 断罪

当2007年突然宣布废除当时的开发进度，到如今还有一个月即将发售，全新的《分裂细胞 断罪》正在逐渐加热我们对新作的期待。彻底与系列划清界限的游戏玩法，全新的多人合作模式，都标志着《分裂细胞 断罪》不再是以前的潜入式游戏，玩家将在新作中体验到更加激烈刺激的动作场面，而不再只能躲躲藏藏。这种感觉就像是山姆变成了英勇善战的波恩，更多的打斗场面和暴力要素将融入到这款游戏中。当然，还包括全新的线上合作对战模式，更加多样的玩法不会辜负你对《断罪》的等待。游戏将在2010年2月16日发售，XBOX360及PC双版本。

KEYWORD

关键理由
1、系列变革之作。
2、合作模式
3、山姆的新冒险



↑新作将不再延续以前的游戏玩法，让人期待。

其他关联词

Timesplitters 4

时空分裂者4

作为FPS游戏，《时空分裂者》前三作都有着相当高的素质，但却一直没能大红大紫。而在去年年初，开发组Free Radical Design公开表示第四作正在开发中，新作将更加疯狂，从角色到武器，节奏之紧张前所未见。我们所了解的也仅此而已。这款游戏预订在XBOX360、PS3和Wii上推出，发售时间为2010年。不过开发组在PS3上打造了一款糟糕的FPS游戏《HAZE》，不知这会不会对新作的最终品质产生不好的影响，我们是不是应该去担心。另外，系列的一代和二代是EIDOS负责发行的，到了三代转为EA，目前这第四作还没有找到发行商，2010年能否真的推出，也值得怀疑。



→这人物设计，倒颇有《求生之路》的味道，莫非新作也是重口味风格?

其他关联词

TOKYO GAME SHOW 2010

东京游戏展 2010

2010年的东京游戏展将在9月16日至19日举办。作为今年最后一个最重要的游戏展会，本世代家用机的压轴大戏之间届时将展开最惨烈的拼杀，以PS3和XBOX360为主的重量大作将一一亮相。其中，微软将在年底发售的体感系统将作把东京展作为最后的盛大宣传地主力推荐。同时，在展前的各方演讲也大有看点，微软索尼任天堂都将发表重要消息。而对于日本游戏业来说，是否能够走出低迷以及各厂商要以何种姿态应对来自欧美的挑战，也相当值得关注。对于重磅新闻来说，2010年只有等到TGS落幕后才能算告一段落。请锁定日期，我们一起期待。

Unreal Engine 4 虚幻引擎4

其他关键词：UMD、《Uncharted 3（神秘海域3）》



当所有人都陶醉在《战争机器》系列的乐趣并佩服开发人员技术力的时候，Epic Games彻底放心了。在PS3技术演示的时候，虚幻引擎3的演示的《虚幻竞技场3》给人们吃了一颗定心丸，但没想到那边同门的《战争机器》则取得了更巨大的成功，并完全成了引擎形象的代名词。

毫不夸张的说，虚幻引擎3成功的统治了整整一代家用机，使用它来开发游戏的公司数不胜数，任何开发团队都被《战争机器》所带来的效果深深的震撼了。

不过接下来又到了改朝换代的时候，尽管Epic Games已经通过部分渠道透露了关于虚幻引擎4的消息，但在这里我们还必须再来认识一下这个接下来有可能继续统治并引导游戏开发的核心。

根据Epic Games老板迈克·卡普斯表示：我们正在开发虚幻引擎4，它将被利用到下一代游戏机和PC上，我们预计它的寿命周期是2012年至2018年。

没错，Epic Games把下一代引擎的目标对象锁定到了XBOX360和PS3的下一代主机上。

同时他还表示"虚幻引擎将完全覆盖下一代游戏机平台的生命周期，虚幻引擎4特别针对未来新一代游戏平台，包括微软的XBOX"720"和SONY的PS"4"，而如果任天堂的下一代主机的性能不算太差的话，虚幻引擎4也可以对应它。"

> KEYWORD
> **关键理由**
> 1、将是下一代游戏的最佳展示范本
> 2、未来很长一段时间，虚幻引擎4将主导游戏的开发和技术的进步
> 3、游戏画面新标杆
> HOT

虽然至今与我们得到关于这款新引擎的消息已经有了一年多的时间（2008年中的消息），但到目前为止Epic Games除了确认相对应的FPS大作《虚幻竞技场4》正在开发外，并没有透露更多。不过可以肯定的是《虚幻竞技场4》将在2010年正式登场，因此实际上这款次世代游戏开发引擎也将在今年全面亮相，已经是板上钉钉的事。

令人感兴趣的是，最终《战争机器3》是否会采用新引擎来开发，还是如传闻一样依旧为虚幻引擎3发掘潜力。无论是哪个选择，都将是一场新的视觉盛宴。2010年末将是第一次见识次世代威力的时候。

UMD

其他关联词

PSPGO的登场，正式宣布了UMD退出历史舞台的时间表。虽然PSP-3000并没有放弃对UMD的支持，但SONY急不可待的游戏虚拟平台计划已经昭示了其逐渐减少实体软件的想法。尽管取消实体软件的发售在近几年看起来还不太可能，起码靠卖软件为生的小卖店是不能接受的，但想想十年前的互联网，到现在的发展，谁能保证未来五年内软件零售行业被网络虚拟购买下载取代这样必然会发生的事情不会提前到来呢？

UMD的高成本和低容量，在发布之初就已经注定了其短命的结果。SONY一向乐意发布和推行标准，毕竟掌握了标准就是掌握了行业的命脉，可惜UMD这样小容量小规格的光盘媒体从任何角度来看都没有什么优势，其唯一在当时可以说为优势的，就是其成本与产品的性价比还不错，尺寸也小巧携带方便，可惜也在短短的一两年时间内就牺牲掉了。网络平台的飞速发展注定了UMD必然早早的退出历史舞台。PSPGO的推行也表明了SONY的决心，未来的趋势不可逆转。或许2010年就是UMD宣布正式结束其产品线的最后生命周期，UMD登场六年来也是时候该退休了。



↑UMD的问题还再于容量太小，无法满足大型游戏和电影的需求。

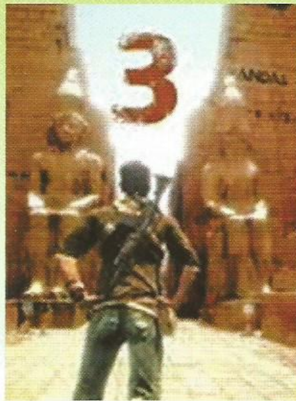
Uncharted 3

神秘海域3

其他关联词

作为2009年超大热门并让PS3机能引以为傲的作品，《神秘海域2》成功帮助PS3实现了华丽的翻身。在二代发售期间，顽皮狗明确表示了续集将很快上马的意愿。而事实上，《神秘海域3》或许会比我们预料的更早时间到来。《神秘海域》与其他游戏略有不同的是，其极度电影剧情化的爆米花性质，玩家在游戏过程中完全像体验电影一样，就是另一场印第安纳琼斯的表演，这样的开发初衷也决定了游戏的时间不能太长，游戏的节奏要紧张高速，并且在视效方面带来震撼。《神秘海域2》很好的完成了这些任务，而对于玩家来说，用两三年来等待这样一款过瘾的游戏，其间的周期实在是太长了。顽皮狗马不停蹄的投入到续作的开发中如今已经不是秘密。一方面在PSN上推出了付费下载的视频漫画，另一方面趁热打铁推出各种DLC来延续二代的游戏寿命。而在2010年的E3上，如果各位看到第三作的预告片，可千万不要感到惊讶，没错，三代近在眼前。不过，我们无法替顽皮狗来决定何时发售这款游戏，但做好准备，2011年是跑不掉德雷克的精彩故事了。根据传闻，三代将转战埃及，德雷克的故事将与狮身人面像和法老联系在一起。

> KEYWORD
> **关键理由**
> 1、E3正式发表
> 2、PS3机能的终极展示
> 3、发售时间？
> HOT



V Virtua Fighter 6 VR战士6

其他关键词：《Viva Pinata（宝贝万岁）》



距离《VR战士5》街机版的发布时间已经有快四年了，从时间和人气上来看，似乎我们离六代越来越近。不可否认的是，VF在经历过四代的人气爆炸之后，五代突然消沉，其中的原因系统进一步将大量初学者淘汰，VF的玩家群体越来越核心向。也导致在日本的街机行业，《VR战士5》的人气一落千丈，远不如BANDAINAMCO的《铁拳5》和《铁拳6》。在经过长时间的沉寂，作为SEGA的王牌格斗游戏，《VR战士6》极有可能会在2010年发表并登录街机系统。目前日本街机业的传统机台再次陷入低谷，急需重量级且有革命性大作来拉动势气，《VR战士》正是惟一可以扮演这一角色的作品。新作到底将会如何？新人物？新场地？新系统？新作该如何进化，3D格斗游戏的未来的答案或许就在新作之中。我们只有等待。

←永远的主角结城晶，SEGA是否有勇气全部启用新人物？或许这个系列确实到了一个需要推翻重来的槛儿，《VR战士6》怎样进化都将影响未来三维格斗的走向。

KEYWORD 关键理由
1、3D格斗金字塔消沉后的新爆发
2、进化要素
3、会引入新的键位和操作方式？

HOT

其他关联词 Viva Pinata 宝贝万岁

RARE在XBOX360平台上的表现说不上让人满意，但《宝贝万岁》系列却可以说是一次成功的尝试，并且为XBOX360取得了不少女性玩家的支持。而系列最新作的消息我们相信将会在今年E3展甚至更早的时候，与体感系统一起带到我们面前。没错，Project Natal将于《宝贝万岁》新作一起登场。RARE已经在这么做了。



←女性玩家的最爱，也是"诞生计划"的最佳伙伴。

W WiiFit 健身板

其他关键词：《White Knight Chronicles: Awakening of Light and Darkness（白骑士物语 光与暗的觉醒）》、《WARRIORS: LEGENDS OF TROY（特洛伊无双）》、《Winning Eleven 2011（胜利十一人2011）》

把健康概念引入游戏当中，早不是什么新鲜创意，最早就在街机上诞生了这个点子。WiiFit的平衡板本身也没有什么玄乎的技术在里面，而这个创意之所以能够在本世代家用机大放异彩，主要还是有了任天堂的游戏内容在打底，就像《吉他英雄》真正让人疯魔的不是那把塑料吉他周边，里面热门的音乐才是吸引少男少女大把烧钱的理由。所以任天堂只是用一个玩烂了的概念就轻松赚到了大把银元，不服不行。

在2009年，WiiFit尽管并没有推出什么更新鲜的大卖点来引爆人气，但新游戏PLUS的推出，还是让这个塑料板的销量一直持续，热销不断。那么在2010年，我们又可以在平衡板上期待什么呢？新的游戏！这唯一也是毫无惊喜的答案。毕竟任天堂不可能找个理由来淘汰掉这个塑料板，更何况这个板子已经卖掉了数千万之巨，其巨大的普及量都足够让任天堂来放心的，多推出几个可以在上面跳舞的软件来赚钱了。因此新一年里对应这块板子，老任必然要推出全新的对应软件是板上钉钉的事。

除此以外呢？而这也是WiiFit能够在W词条下成为关键的原因。我们有理由相信任天堂会利用这个不起眼的玩意，实现点新的创意，或许不是像手柄追加个屁股那样，至少也会通过活用平衡板给老系列新作品注入新的乐趣。这才是我们真正期望的。



从玩家的角度，平衡板不应该只用来扭屁股，如果能够在那些让人期待的大作中也推动平衡板的使用率，将会是一个让购买了这个周边的玩家感到欣慰的行动。一个如此重要且风行的周边，仅仅只对应这几款游戏的话，未免也太浪费了不是吗？



↑新一年WiiFit在玩法方面还能有什么新花样，倒是值得我们关注。

KEYWORD 关键理由
1、还能卖掉多少？
2、如果在此基础创造新的乐趣
3、任天堂还想用它来干点嘛？

HOT

其他关联词 White Knight Chronicles: Awakening of Light and Darkness 白骑士物语 光与暗的觉醒

《白骑士物语》第一作并不失败，起码在销量上取得了成功，证明了PS3才是RPG游戏的第一选择。本作如果以单机游戏部分来看，类似网游的系统的确让传统RPG游戏有些不适，可一旦进入多人连线游戏部分，这款游戏的魅力就彻底的被释放出来。LEVEL-5对于网络游戏的再度尝试非常明显（最早要追溯到XBOX开发终止的MMO《真梦生活在线》）。必须承认这并不是一款第一次玩就能让人喜欢上的游戏，但其在家用机RPG中的特有魅力会随着体验的深入越发传递出来。因此当续作发表后，一代的用户都可以说是翘首期盼。除了剧情上的继承外，新的系统，更多的联机人数等要素的极大丰富，都让新作成为2010年最期待的游戏。目前我们唯一希望的就是本作能够在2010年发售，而不要拖得更晚。



KEYWORD 关键理由
1、更强化更完善的系统
2、PS3的RPG游戏都值得期待
3、联机要素大丰富

HOT

WARRIORS:LEGENDS OF TROY 特洛伊无双

其他关联词

KOEI也并不是完全想依靠日本市场生存，当今日本大厂，有哪个没有尝试开发符合欧美玩家口味的游戏？可惜成功的除了CAPCOM外，还没有第二家。本作是光荣加拿大公司的作品，在之前这个工作室打造了次世代初期的科幻题材赛车游戏《致命惯性》，采用虚幻引擎3，实现了不错的视觉效果，可惜游戏本身问题众多，结果自然是惨败。这次启用了无论游戏还是电影都翻炒多次的希腊神话，并让玩家参与到特洛伊战争当中。既然有“无双”LOGO，那么更多的人物选择和多派别也是游戏必备的要素，游戏在神话背景下加入了大量的故事，甚至原创内容。玩家可以选择站在希腊的视点或是特洛伊的视点，来体验截然不同的故事方向，这倒是与以前的游戏完全不同的体验。而在在线模式方面，光荣加拿大也准备了对战模式及合作模式，在这方面以本作的销售对象来看，光荣应该考虑提供更多的玩家合作内容，而不仅仅是想日本无双那样，在网络模式上点到为止。本作预订在2010年第二季度发售，XBOX360和PS3双版本。

KEYWORD

关键理由

1、加拿大团队的无双游戏，看看跟日本无双区别有多大
2、纯割草向还是技术向？
3、人物会收录多少





↑画面风格偏保守，还有待具体细节的公开。

→原画非常的战神，无双新方向。

Winning Eleven 2011 胜利十一人2011

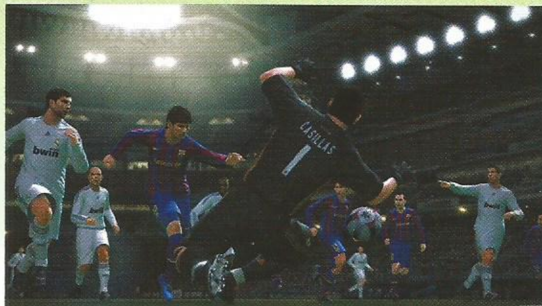
其他关联词

一年一作，事实上这并不是一件容易实现的事。像当今软件的王者《使命召唤》系列也要两个团队来轮流开发，才能在游戏品质上得到保证。而《胜利十一人》系列则是一个更加庞大的开发计划，由欧美和日本的众多人员共同合作的游戏，同时每年还要在所有平台上推出众多版本，甚至J联盟。不得不佩服这些家伙的开发效率，但KONAMI毕竟不是EA，更何况EA如今也有多次失手的时候，而《胜利十一人》却是KONAMI输不起的一张牌。结果KONAMI的确是让玩家失望了，2009年的《2010》让玩家从巨大的期待中承受了更大的失望，甚至不如试玩版的正式游戏使游戏完全处于倒退的方向，不知道为什么KONAMI并没有根据试玩版的表现继续下去，相反到正式版中却完全是另一款游戏，和2008年推出的WE没什么区别的游戏，更别提进步。这其中必然有着无法让人接受的事实，但对于玩家来说，WE的高素质如今已经不再是期待重点，毕竟WE很长时间没有给人带来巨大惊喜了，这个系列的飞跃在最近几年越来越少。不过，我们或许可以指望在2010年让情况发生变化？世界杯之年，对于WE来说是最佳的时机，最好的飞跃机会，也是最期待的一次。

KEYWORD

关键理由

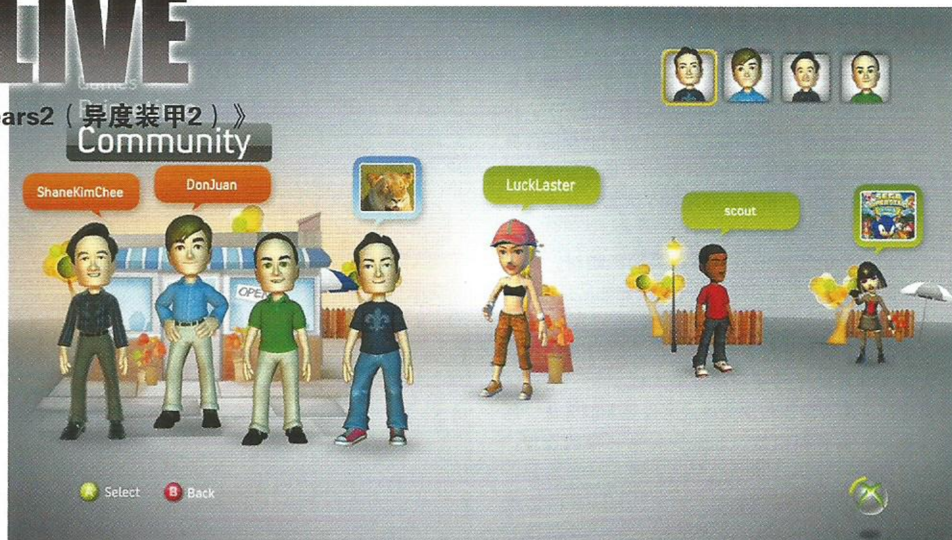
1、世界杯年的最重要游戏
2、游戏能否带来革命性的飞跃
3、也或许会被FIFA系列彻底超越……



←有世界杯的保驾护航，《胜利十一人》系列很有可能会带来系列最新的大进化，这是最佳的时间，也是老玩家最期待的改变。

X XboxLIVE

其他关键词：《Xenogears2（异度装甲2）》



从XBOX时代起，XboxLIVE就伴其左右，到了如今XBOX360时代的XboxLIVE，可以说这一网络平台已经越来越成熟，并逐渐成为了微软未来游戏事业发展的基石。

或许我们现在可以确定的说，微软之所以推出了XBOX，为的就是推广XboxLIVE，XboxLIVE才是微软游戏体系中的核心。并且，未来游戏的关键性发展，将与XboxLIVE息息相关。

当盗版的大潮借助于网络泛滥开来后，游戏厂商们就在盘算着该如何利用网络的便利性使游戏走上另一条道路，从原来单纯的实体软件发行转为虚拟软件下载，这样的好处不仅仅是免去了大量的中间环节，可以点对点直接将游戏送到客户手中。另一方面也可以节约掉原本的产品成本。尽管前期的网络平台搭建投入巨大，但随着软件和客户数量的双重增加，在巨大的利益之下，这些成本可以说微不足道。网络改变人们的生活，也改变了人们的消费方式，对游戏来说也是注定要顺应时代的变迁而变化。传统的排队到游戏店购买游戏仍旧会是核心玩家的选择，因为他们喜欢这样的消费方式，喜欢群集在一起感受等待的那份激动；但对更大多数的人来说，网络平台是一个理想化，更私人，更便利的平台，选择更自由，也更安全。所以，仅仅从消费的角度来说，XboxLIVE已经成功的将这一模式变成赢利工具。同时，也维护了厂商的版权利益。

当然，XboxLIVE对于玩家来说，则有着更大的价值。XboxLIVE就是一个网络家园，玩家们可以共同在这个网络平台上，选择各自的房间进行游戏的交流体验，这样的吸引力对于游戏玩家来说是无法抗拒的。所以我们才可以看到每天都有百万人在XboxLIVE体验交流着上百种XBOX360软件，或者仅仅是登录到网络平台上互相问声好、养养宠物、买买衣服，体验XBOX360游戏所带来的附加乐趣。就是这样一个游戏俱乐部的网络版本，成为了微软在游戏商战中处于不败之地的关键利器。

当很多人还在归结为什么PS3在与XBOX360的较量中处于不利的境地，为什么PS3的销售迟迟无法追赶上XBOX360的脚步的时候，他们只看到了销售数据上所表现出的成绩，但这一切一切的结果的起因，必须还要归结到XboxLIVE计划的成功实施和积累，以及在本世代家用机上所带来的重大革命。在我们看来，XBOX360之所以成功，全有赖于当初XboxLIVE平台的成功搭建。它保证了玩家对于Xbox360系统的依赖性。可以想象你的朋友都在这套系统当中，当你要每天把时间分配给XboxLIVE的时候，还会有时间去体验其他游戏平台吗？XboxLIVE正是在确保XBOX360游戏对玩家的“独占性”上发挥着作用。

当然，XboxLIVE尽管已经发展到了现在我们看来相当成熟的程度，但不可否认的是，网络平台永远有着无限的可能性，在2009年XboxLIVE的小规模进化之后，2010年是否还能带来2008年那样巨大的革命性进化，相当值得我们关注。

XboxLIVE虽然功能全

KEYWORD

关键理由

1、2010年秋季更新将是XBOX360时代最大的一次网络更新
2、网络平台交流
3、模仿HOME的部分功能

面，但在与SONY力推的PSN系统相比，尤其是后者在推出了HOME系统之后，XboxLIVE就显得缺乏“立体感”，不够生动。玩家所见的XboxLIVE更多的还是一个平面化的系统平台，尽管有属于玩家自己的人偶，有独占的服装，有各种交流组合，但还是缺乏一个立体化的能够让所有人站在一起，集结在一起的这样一个大舞台。HOME看起来，更像是“网游”的变种，玩家可以更加实际的出现在一个游戏环境到中进行交流，而XboxLIVE在交流方面虽然直接，却少了其他的选择。

当然，好的设计不乏模仿者，XboxLIVE对于HOME的优点也是极力吸取，在刚刚结束的CES展会上，微软公布了属于XboxLIVE自己的“游戏厅”，玩家将在里面玩到大量的经典老街机游戏。不过这还不够，类似的形式和体验还将在网络平台上继续增加，双方在创意上的借鉴和比拼将贯穿整个2010年。对于玩家来说，更多的服务意味着更多的消费，未来网络平台的免费服务也将越来越少。

其他关联词

Xenogears2

异度装甲2

虽然异度小组转战到了BANDAINAMCO那边，但对于《异度装甲》而言，它的故事和后续仍旧是属于SQUARE的，作为PS销量仅次于《FF》的顶级RPG大作，时隔多年，仍旧没有推出一款续作，相当不符合SE的作风。第一作于1998年2月11日发售，该作



在各方面都是超一流水准。相信距离真正续作的发布不会太远，预计平台为PSP。



↑一个标题，可以勾起无数人美好的回忆。经典游戏的新篇章逐一推出，目前只剩《异度装甲》。尽管仅仅是我们的美好愿望，不过SE对于这个题材应该没理由放过。

Y YAKUZA4 龙如4

很多人习惯把《龙如》系列看作是继承了铃木裕《莎木》的衣钵，但实际上并不是这样。不可否认的是，《莎木》的确是在某些方面对于后来的类似题材或模式的游戏起到了引荐的作用，但同样该作也留下了很多的陷阱，例如当游戏中的街道、市区如此细节化之后，那么场景的规模到底应该做到多大才不会让玩家在游戏中感到茫然和疲劳？毕竟在现实中的奔波已经让生活节奏很快的人们感到麻木，毫无乐趣的在近似的游戏场景中移动而缺乏探索乐趣会让玩家感到更加枯燥。从这方面来看，《莎木》对游戏流程的节奏感把握得有些失控。毕竟对于那些在现实里都容易迷路的人来说，这样的游戏无异于一场灾难。

好在，后来的游戏设计者还是找到办法化解了这些。欧美那边有《GTA》，日本这边则有《龙如》。正是节奏紧凑的故事、精彩的追逐以及目的明确的任务设计让玩家没有迷失在这些比《莎木》场景规模大十倍百倍的游戏当中，相反，更增加了大量的探索性，玩家轻易的就沉迷在游戏中。

因此如今的日本游戏市场，类似的题材，《龙如》出到了第四代、第五部作品（含《龙如见叁》），而《莎木》则成为了一个永久的遗憾。

如果从游戏类型的角度来看，《龙如4》是比《合金装备》等强调电影感的游戏更加视觉化、电影化的游戏，从细节设计和剧情表现来说更加的先进。包括《龙如》的营销模式，与现实完全一样的场景，与商家进行游戏与现实中的互动，对于玩家来说，无论是代入感还是对游戏中的探索乐趣，都是成倍的提升。《龙如4》逐渐树立的开发宣传方式，都相当值得未来的日本游戏公司思考。当然，这样的效果，或许也只有以柏青哥后台的SAMMY的鼎力支持才能实现吧。日本黑社会题材游戏无人可敌。

当然，《龙如》系列取得这样的成功，出色的剧本功不可没，只要通晓日文，游戏对玩家的融入度恐怕是近年来大作中最高的作品。最新作全新设计的多人主角想必会让剧情从头HIGH到尾不成问题，甚至《周刊FAMI通》再送上一个满分都毫不让人感到意外（力求支援本土游戏的日本媒体，相信对于本作不会有任何“抵抗力”）。

游戏将于2010年3月18日发售，PS3独占。对于PS3玩家来说，三月将是大出血的时间段，现在我们要做的就是攒钱，为这些游戏做好准备。

KEYWORD

关键理由

1、很有可能是2010年日本游戏第一个媒体满分作品
2、四大主角将使剧情发展到怎样的高度
3、细节还能怎样深化

7 Zombie 僵尸

从乔治・A・罗梅罗当年的《活死人之夜》开始，僵尸的形象就被全球高度统一了，甚至连中国传统的跳脚僵尸都在这股潮流中被逐渐遗忘。而在游戏中，则是从1995年的PS版《生化危机》中正式登堂入室并风靡游戏圈。游戏受到电影影响的例子不胜枚举，作为新兴的娱乐模式，电子游戏的高度互动性也相当适合来渲染这些荧幕上的怪物。随后的僵尸题材游戏一度泛滥，但总的来说在游戏高度上都没有超越当年的《生化危机》。尽管如今无论是电影还是游戏，导演们都在想办法设计出一种全新类型的怪物来打破当年罗梅罗设置的桎梏，甚至三上真司也在《生化危机4》中将原本行动缓慢的僵尸进行了进化，让他们更像人，更有想法，速度更快，但在基础上仍旧能看到大量僵尸的影子，但不再是“活”死人而纯是活人的病变化。在电影业，像《我是传奇》等作品中的人类异化则是另一个方向，与僵尸全然不同，纯粹妖魔化了。不能否认的是，有一段时间僵尸题材因为过于泛滥而陷于无人问津的境地，不过随着近两年制作人在题材和手法的进步，使得无论电影还是游戏的僵尸大作又重新回归，并再次占据主流媒体的话题。其中尤以游戏业做得更为突出，《勇闯尸城》的成功，《求生之路》的爆发（事实上《求生之路》中的僵尸也与传统僵尸略有不同，但基本特征相同），以及种种特色作品（如《僵尸天启》等）的出现，都让僵尸这一反面形象重新焕发了商业青春。

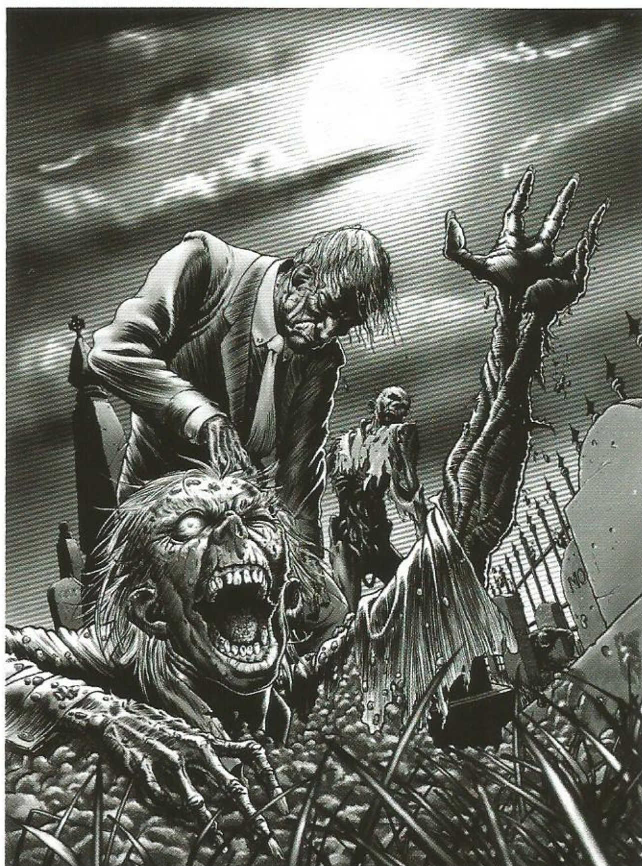
事实上，僵尸题材之所以长久不衰，还在于其形象设定本身的成功，速度慢、吃人肉、爆头死等特色才是其成功的要点，被改变的僵尸形象很少有成功的。

而在2010年，僵尸题材的游戏和电影毫无疑问依旧会是一大热门类型。前面我们提到的僵尸题材游戏就有《勇闯尸城2》、《生化危机》、《求生之路3》等作品，虽然发售日不敢肯定，但它们明年在《电软》中的曝光率一定不会少。僵尸的热潮也会继续席卷游戏圈，更期待能有全新作品推出。

KEYWORD

关键理由

1、题材再度成为热门，期待原创新作
2、几个大作系列新作陆续发售
3、僵尸题材游戏中的主角永远是僵尸



→僵尸虽然丑陋，但玩家总是喜欢在游戏和电影对其进行戏谑，每个人潜藏在心底的“变态心理”借僵尸充分的发泄出来。

2010年关键大作发售表

平台	名称呼	厂商	发售日	类型
1月				
PS3	战地双雄 四十天	EA	1月12日	TPS
PS3	黑暗虚空	CAPCOM	1月19日	ACT
PS3	大规模行动	SCE	1月26日	FPS
PS3	永恒终结	SEGA	1月28日	RPG
XBOX360	战地双雄 四十天	EA	1月12日	TPS
XBOX360	黑暗虚空	CAPCOM	1月19日	ACT
XBOX360	质量效应2	SEGA	1月28日	RPG
XBOX360	永恒终结	BioWare	1月26日	RPG
NDS	勇者斗恶龙6 幻之大地	SQUAREENIX	1月28日	RPG
2月				
PS3	星海传说4 国际版	SQUAREENIX	2月4日	RPG
PS3	生化奇兵2	2K Games	2月9日	FPS
PS3	但丁地狱	EA	2月9日	ACT
PS3	异形大战铁血战士	SEGA	2月16日	FPS
PS3	生化危机5 剪辑版	CAPCOM	2月18日	AVG
PS3	真三国无双在线 神将乱舞	KOEITECMO	2月18日	ACT
PS3	暴雨	SCE	2月18日	AVG
XBOX360	生化奇兵2	2K Games	2月9日	FPS
XBOX360	但丁地狱	EA	2月9日	ACT
XBOX360	异形大战铁血战士	SEGA	2月16日	FPS
XBOX360	生化危机5 剪辑版	CAPCOM	2月18日	AVG
XBOX360	分裂细胞 断罪	UBI	2月23日	ACT
3月				
PS3	战地：反叛连2	EA	3月2日	FPS
PS3	最终幻想13（美版）	SQUAREENIX	3月9日	RPG
PS3	龙如4	SEGA	3月18日	ACT
PS3	正当防卫2	EIDOS	3月23日	ACT
PS3	北斗无双	KOEITECMO	3月25日	ACT
PS3	量子理论	KOEITECMO	3月25日	TPS
PS3	战神3	SCE	3月25日	ACT
PS3	GT赛车5	SCE	3月25日	RAC
XBOX360	战地：反叛连2	EA	3月2日	FPS
XBOX360	最终幻想13（美版）	SQUAREENIX	3月9日	RPG
XBOX360	正当防卫2	EIDOS	3月23日	ACT
XBOX360	北斗无双	KOEITECMO	3月25日	ACT
XBOX360	量子理论	KOEITECMO	3月25日	TPS
PSP	真三国无双 联合突击2	KOEITECMO	3月11日	ACT
PSP	合金装备索利德 和平行者	KONAMI	3月18日	ACT
4月				
PS3	血腥左轮 救赎	ROCKSTAR	4月27日	ACT
XBOX360	艾伦觉醒	Remedy	4月12日	AVG
XBOX360	血腥左轮 救赎	ROCKSTAR	4月27日	ACT
PSP	死或生 天堂	KOEITECMO	4月2日	ETC
5月				
PS3	波斯王子 遗忘之沙	UBI	5月	ACT
XBOX360	波斯王子 遗忘之沙	UBI	5月	ACT
9月				
XBOX360	光环 致远星	BUNGIE	9月	FPS
11月				
PS3	使命召唤 越南战争	Activision	11月	FPS
XBOX360	使命召唤 越南战争	Activision	11月	FPS
春				
Wii	赤钢2	UBI	春	ACT
夏				
PS3	特洛伊无双	KOEITECMO	夏	ACT
PS3	失落的星球2	CAPCOM	夏	TPS
PS3	战国BASARA3	CAPCOM	夏	ACT
PS3	超级街头霸王4	CAPCOM	夏	FTG
XBOX360	特洛伊无双	KOEITECMO	夏	ACT
XBOX360	炽焰帝国2	BLUESIDE	夏	RTS+ACT
XBOX360	失落的星球2	CAPCOM	夏	TPS
XBOX360	完美黑暗	RARE	夏	FPS
XBOX360	超级街头霸王4	CAPCOM	夏	FTG

平台	名称呼	厂商	发售日	类型
Wii	超级马里奥银河2	NINTENDO	夏	ACT
Wii	战国BASARA3	CAPCOM	夏	ACT
秋				
PS3	真三国无双 联合突击2SP	KOEITECMO	秋	ACT
PS3	勇闯尸城2	CAPCOM	秋	ACT
PS3	死亡空间2	EA	秋	AVG
PS3	前线任务 进化	SQUAREENIX	秋	ACT
PS3	马克思・佩恩3	ROCKSTAR	秋	ACT
PS3	荣誉勋章	EA	秋	FPS
PS3	胜利十一人2011	KONAMI	秋	SPG
XBOX360	除暴战警2	Ruffian Games	秋	ACT
XBOX360	真三国无双 联合突击2SP	KOEITECMO	秋	ACT
XBOX360	勇闯尸城2	CAPCOM	秋	ACT
XBOX360	死亡空间2	EA	秋	AVG
XBOX360	前线任务 进化	SQUAREENIX	秋	ACT
XBOX360	神鬼寓言3	Lionhead	秋	RPG
XBOX360	马克思・佩恩3	ROCKSTAR	秋	ACT
XBOX360	荣誉勋章	EA	秋	FPS
XBOX360	九十九夜2	Q ENTERTAINMENT	秋	ACT
XBOX360	胜利十一人2011	KONAMI	秋	SPG
冬				
PS3	最终幻想14	SQUAREENIX	冬	RPG
PS3	食人大鹫TRICO	SCE	冬	ACT
PS3	吉他英雄6	Activision	冬	MUG
XBOX360	吉他英雄6	Activision	冬	MUG
Wii	赛尔达传说	NINTENDO	冬	ARPG
PSP	寄生前夜3	SQUAREENIX	冬	ARPG
NDS	黄金太阳DS	NINTENDO	冬	RPG
年内预订发售作品				
PS3	恶魔城 暗影帝王	KONAMI	年内	ACT
PS3	真三国无双6	KOEITECMO	年内	ACT
PS3	战国无双3 加强版	KOEITECMO	年内	ACT
PS3	大蛇无双3	KOEITECMO	年内	ACT
PS3	孤岛惊魂3	UBI	年内	FPS
PS3	横行霸道5	ROCKSTAR	年内	ACT
PS3	凯恩与林奇2 伏天	EIDOS	年内	TPS
PS3	镜之边缘2	EA	年内	ACT
PS3	狂怒	id Software	年内	FPS
PS3	超级机器人大战PS3	BANPRESTO	年内	SRPG
PS3	变形金刚 赛伯坦战争	Activision	年内	TPS
PS3	虚幻竞技场4	EPICGAMES	年内	FPS
PS3	白骑士物语 光与暗的觉醒	LEVEL-5	年内	RPG
XBOX360	恶魔城 暗影帝王	KONAMI	年内	ACT
XBOX360	真三国无双6	KOEITECMO	年内	ACT
XBOX360	战国无双3 加强版	KOEITECMO	年内	ACT
XBOX360	大蛇无双3	KOEITECMO	年内	ACT
XBOX360	孤岛惊魂3	UBI	年内	FPS
XBOX360	横行霸道5	ROCKSTAR	年内	ACT
XBOX360	战争机器3	EPICGAMES	年内	TPS
XBOX360	凯恩与林奇2 伏天	EIDOS	年内	TPS
XBOX360	求生之路3	Valve	年内	FPS
XBOX360	镜之边缘2	EA	年内	ACT
XBOX360	世界街头赛车5	Microsoft	年内	RAC
XBOX360	狂怒	id Software	年内	FPS
XBOX360	变形金刚 赛伯坦战争	Activision	年内	TPS
XBOX360	虚幻竞技场4	EPICGAMES	年内	FPS
XBOX360	宝贝万岁	RARE	年内	ETC
PSP	大蛇无双3	KOEITECMO	年内	ACT
PSP	怪物猎人P3	CAPCOM	年内	ACT
NDS	真三国无双DS2	KOEITECMO	年内	ACT
NDS	大神传 小小太阳	CAPCOM	年内	ACT
年内预计发布作品				
PS3	孤岛危机2	EA	年内	FPS
PS3	特工	ROCKSTAR	年内	ACT
PS3	恶魔猎人5	CAPCOM	年内	ACT
PS3	恶名昭彰2	SCE	年内	ACT
PS3	杰克与达斯特	SCE	年内	ACT
PS3	杀戮地带3	SCE	年内	FPS
PS3	合金装备索利德 崛起	KONAMI	年内	ACT
PS3	仁王	KOEITECMO	年内	ACT
PS3	抵抗3	SCE	年内	FPS
PS3	时空分裂者4	Free Radical Design	年内	FPS
PS3	神秘海域3	SCE	年内	ACT
PS3	最终幻想Versus13	SQUAREENIX	年内	RPG
XBOX360	孤岛危机2	EA	年内	FPS
XBOX360	恶魔猎人5	CAPCOM	年内	ACT
XBOX360	翡翠帝国2	BioWare	年内	RPG
XBOX360	合金装备索利德 崛起	KONAMI	年内	ACT
XBOX360	时空分裂者4	Free Radical Design	年内	FPS
Wii	勇者斗恶龙10	SQUAREENIX	年内	RPG
Wii	银河战士Other M	NINTENDO	年内	ACT
Wii	时空分裂者4	Free Radical Design	年内	FPS
PSP	生化危机 携带版	CAPCOM	年内	AVG
PSP	异度装甲2	SQUAREENIX	年内	RPG
PSP	最终幻想Agito 13	SQUAREENIX	年内	RPG
ARC	VR战士6	SEGA	年内	FTG

看到这里，相信每个人都对2010年充满了期待吧（毕竟在本篇文章中仅“期待”这个词就用了很多次）。本专题列出的游戏仅仅是目前可以确定和厂商在不同场合透露的作品，今年还会有很多的新游戏等待发布，例如Formsoftware的次世代《装甲核心5》，以及传闻中的《最终幻想12外传》以及《格兰蒂亚4》，太多的惊喜等待着时间的肯定。如果你到现在还没有一台次世代主机，2010年是你该拥有它的时候了。而已经有了主机的玩家，现在要做的就是按照上面的发售表安排好自己的时间，迎接海量大作的到来。

2010年的未定之数！

还有这样一些游戏，他们有了标题，甚至有一些发表了一段视频，但我们依然不敢确定他们将会在2010年登场。请记住下面这四款游戏的标题，包括鼎鼎大名的《DOOM4》（开发中，预订2010年发布）、《Deus Ex 3》（开发中，预订2010年发售）、《Prey 2》（开发中，预订2010年发售）以及《I Am Alive》（开发中，预订2010年发售），其中最后一款是由上海育碧开发的作品，值得关注。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林：不谈凡达，不谈大雪

●不谈凡达，也不想谈大雪，说多了，累了。

●本期用了一半的页码制作了篇大专题，整体预测和整理了2010年将会带给我们的惊喜和期待。从本胖的角度看，今年的确将是让玩家感到“紧张”的年份，时间太紧，游戏太多，消息太多，连平常上论坛和大家战一战的时间都快没有了。最近本人正在抽时间消化《暗黑骑士》、《猎天使魔女》（没看错，我还没打完呢……）、《最终幻想13》以及《使命召唤重制》。新的一年，我很忙。

●杂志制作期间，又淘了三件周边，包括为了春节联机对战方便而买的360直插电源、买给360用的99新黑PS2手柄（我接转接器来玩动作游戏的）以及360手柄充电线（有时候感觉有线柄的震感过于强烈，买条连线接无线柄好一些）。100元。

●一个索饭的春季购物单：《MAG》、《但丁地狱》、《暴雨》、《龙如4》、《反叛连2》、《战神3》、《GT赛车5》以及《北斗无双》。当然，这是计划，但最后能落实入手的连一半都到不了……



PERFECT：阿凡达

阿凡达真棒，虽然现在说这话有人云亦云的嫌疑，但是本人还是要表达一下对卡梅隆先生的敬意。当然也更加理解为什么要推迟1月上映了，要不国产贺岁片真的血本无归。在这里再次重申IMAX+3D版的强大效果，顺带也提醒各位千万保管好影院的3D眼镜，据说有人不慎把眼镜搞坏了，结果赔偿了N百才能脱身。



FF13的热潮不知不觉就过去了，和田表示这类游戏的开发已经走到尽头，看来SE对于市场的反馈并不满意，至少不是完全满意。不过FF13倒真是为PS3创造了许多奖杯奴隶，编辑部里的奖杯控也不少。经常听他们讨论刷奖杯的心得，真有种当年听莽莱同学讲述魔兽世界的感觉。在我看，许多奖杯控都是潜在的MMORPG饭斯，FF14说不定会超越FF13。



桔梗：人们称之为「浮云」

科学已经证明，掉率不过是障眼法，任何事物的概率都是一定的。以0.007%这个数字来说，它表示的含义是10万个球中只有7个是红球。而你一次也许只能从中拿有限的数量比如3个，而在这10万个球中的7个红球所在的位置是随机变化的，约14000个球中有一个是红球，前面又说了你每次只能抽3个，那么14000除以3，差不多要抽4900次才能抽到一个红球，那么你当真抽4700次之后就能抽到红色么？不一定，因为事物本身不会记录你总共抽了多少次，而是每次都是独立计算的。如果第一次就抽到了红球，那么0.007%对你来说没有任何意义。换句话说，你有可能第一次抽的3个都是红色，也有可能抽1亿次也一个没有。





翅膀：被非法拘禁了

最近的点还是这么背，不仅上周被大雪封门出门不能，今天居然又被老妈反锁在屋里，从里边打不开，寻思不从大门下楼的方法，看见阳台的窗户开着，心想从这里跳下去是个好主意，省时省力，可到了窗户边往下一看，哦原来5楼这么高啊，身边也没有降落伞，于是便打消了跳楼逃生的念头，郁闷的回到电脑旁敲起字来。经此一事我才明白了原来自由是多么宝贵的东西，那些被合法或非法限制人身自由的人是多么的无助，多么的悲惨。等哪天有工夫，一定要去配把可以从里面开锁的万能钥匙，或者一把降落伞也行……



姥姥去世了，周六去参加了遗体告别，我是拿灵牌的外长孙，来了好多人，少说也有四、五十人，有认识的也有不认识的，满正式满隆重的，希望老人家到了那边也能幸福。



零羽：大雪过后道路难行……

北京近年来的冬天都不算冷，而且雪下的也不多。今年初的大雪真的可以说是很久没见过了。每年下雪的时候，基本上都是下雪的当天就化得差不多了，对于出行影响不大。但这次的大雪可不一样，一两天之内道路基本上陷入瘫痪状态，别说骑车了，步行都困难。（被投入了大量融雪剂的长安街沿线可以无视……）所以本人也只好弃车，改乘公交。气温低下导致的积雪不能融化，这其实并不可怕。关键在于有害的融雪剂。虽然今年使用的融雪剂号称是环保型，但看到车站广告牌上残留的白色痕迹，实在让人触目惊心，这些残留物质对于建筑物的腐蚀程度会有多高，这可就是未知数了。





七曜：12月底的双神作一点都不神！

完美了09年12月的两大神作——《战国无双3》和《最终幻想13》，觉得什么都没得到，反而很失落，对厂商的表现非常失望！两作的缺陷都太多了，总结为偷工减料，诚意不足。《战国无双3》新增的影技确实不错，但这个创意完全是照搬的《高达无双》系列的冲刺攻击。受Wii机能限制，那让人入目不堪的画面就不提了，每名武将的武器造型只有两种，地图的重复运用率高到令人发指。战场事件非常少，而且很单薄，音乐表现差强人意。例如川中岛、桶狭间等著名战场的地图完全是三流设计水平，根本没有体现出“奇袭”事件。至于《最终幻想13》，全部的优点都集中到了战斗系统上，别的方面几乎可以说没有设计，城市里几乎连NPC都不存在，BOSS的造型设计也非常失败，没有威武感和魄力，系列传统的隐藏BOSS全部阵亡，均没有登场。这两部作品给人的整体感觉就是日本游戏制作人越来越不敬业了，就算制作的游戏不再给人带来惊喜，但起码要让人感到基本的诚意。



北斗：b-w-i-n，必赢

DS魔法门终于打穿了，个人最喜欢的章节还是Fiona，装备上己方英雄HP只剩10%但全员攻击力翻倍的Spider Cloak后速推一切敌人，该章BOSS更是直接用死神秒掉，巨爽无比！不过联机的时候，这套战术面对乌龟党的Godric基本就是纯粹找死了……

某位好友半脊攀登归来，将高山靴从成都用顺风快递托运回京，收到包裹后打开一看：左脚的高山靴还在，右脚的变成了半截板砖。这年头快递还会玩魔术，真是高科技啊！



虽然京城《阿凡达》的火爆已经几乎可以用病态来形容，但我还是要说，国内的所谓“大牌导演”们，可以集体羞愤自宫了。



小沛：男人，还是有疤比较帅！

●经过漫长的等待，以及痛苦的煎熬，小沛我终于胜利回归了！现在手术恢复非常好，一切无碍，多谢读者们在这段时间不断向小沛发来的问候！如今脖子上还有大约10厘米的刀疤，看起来挺唬人的。想当初觉得FF8里斯考尔的疤非常帅，如今果真应验到自己身上了……

●因为《阿凡达》，北京的影迷都疯了，我提前四天都订不到电影票。180一张啊！如今的电影市场也太好赚了。

●从近期开始，新一轮大作轰炸开始了！不过小沛最为关注的当然还是今年3月份，因为我最期待的几款作品都要在3月份发售，例如《战神3》、《超级街霸4》、《北斗无双》等等。



啃X鸡广告：买4块省4元，买6块省9元，不买的话能省36元，真划算……

闯关族的家



话说上期大战FF13一周之后，元气大伤，好在这期不用再战攻略了，可以稍作调养。玩游戏最重要的是要能找到乐趣。对于RPG游戏，本人已经感到厌恶。感叹：还是像《三国志》这样的游戏好玩啊~

新太守上任了哦！（众人：鼓掌）从本期开始，闯家重地就由本人来负责把守了，还望众将严守闯家之纪律，违令者，斩~（最近三国志玩多了……）话说蔬菜汁这家伙虽然无才无德，但却能口若悬河，叽里咕噜的喷起来没完没了……相比之下，平日少言寡语的本人实在是自愧不如啊~因版面有限，对蔬菜汁的怀念暂且先告一段落。话说当大家看到这段文字的时候，已经是新的一年了，按照世俗惯例，零羽在这里向广大的读者大人们衷心的道一声，新年快乐！希望大家在新的一年里都能继续欢快的玩游戏~

网络，宅人的生命线~

填写回函后每一次都坚定的忘记投到邮筒里去，这样的状况已经持续了数月（我是新饭）。

不是因为我畏惧某胖的体重，也不是我害怕菜汁大人你犀利深邃的眼神，更不是担心同为掌机饭的你会无情的拒绝我这新饭的一点点小小的请求……

我是怕菜汁大哥你在得知我的请求后不省人事，驾鹤西去……但是我经过长期深入细致的观察，初步认定菜汁是一位经得起考验的好同志，是一位不以物喜，不以己悲，勇敢的正视惨淡的人生的超级抗打击的真斗士，超男人，纯爷们……



因此，我决定，“替天行道”，将降大任于菜汁，让菜汁在我热切的目光中成长……

2009年的7月6日，新疆，天气晴，就是在这样一个安详宁静的夏夜，新疆与外界的网络因为一个众所周知的原因让一群打着“网络管制维护稳定”的旗号的“无赖”给掐断了……我那暗无天日的生活就此开始。

我那可怜的小P刚刚出生没多久，就惨遭断网毒手，失去了D版ISO的滋润，我还没来得及上网给我那可怜的小P打点ISO，攻略、秘籍、软件之类的营养品，它就断网了！害得我家小P只能玩个《MH2NDG》、《NBA 09》等几个游戏，而且没有了攻略，秘籍之类的激素，它只能胡玩一通。

为了我那可怜的小P，我请求，不、我恳求菜汁大人你能救救我家小P吧（顺便也救救我……）当然受益的不仅仅是我和我的小P，还有您的良心。还有同校的14位小P以及它们的主人（其中部分系非DR饭，但他们表示若您达成我的小小愿望，他们愿给DR做牛做马……）

以下是我的小小请求的具体内容：菜汁大哥，我恳求您能以刻录DVD光盘的形式来为我这身处边疆，网络不通的小P送来一点营养品吧。它已经很久没玩上新游戏，看上新电影，听上新歌了。可怜可怜它吧。（要是你不答应，我以后，……戳你小纸人）我知道，您可能会以工作太忙，没有DVD刻录机为由来无情的拒绝我，将我家小P置于死地。但我相信这些都不是真正的困难，这些杂鱼是不会讲您的良心，爱心，真心吃掉的。

我们这里有小P的大多是女生，而玩NDS的却大多都是男生。我很费解啊。平常看上去很淑女的却最爱《寂静岭》系列……很阴森呐。平常看上去很热血的，却整天《LOVE+》……无语。

最后，祝众编身体健康（特别是带病工作的那个人），工作顺利，香车美女，奔驰宝马……——新疆 李云川

零 首先，要批评李同学一下，写了那么长的信，却不寄回函卡~有道是，俗话说得好啊，怕什么，就来什么。李同学害怕蔬菜汁驾鹤西游，他果然就真的挂掉了~断网可是生命有关的大事，看你信中所写的日期，到现在已有半年了（真可怜~），上网一搜，发现有关部门说应该在十一前后就恢复，但看样子是“延期”了，据目前所知的情报，应该在今年的3月1日正式恢复网络，希望你能挺过这黎明前最后的黑暗。

蔬菜汁这鸟人虽然已经挂掉了，但我相信他要是在天有灵的话，一定会保佑你们那里早日恢复网络的。还有，你的亲笔信，我也已经烧给他了，他收到信后也可能晚上亲自给你送过去（可别被吓到哦~）

比较值得庆幸的是，你还不是真没得可玩，想《怪物猎人2G》这一个游戏，玩上一年半载的绝不成问题。总之，希望政府相关部门能早日恢复你们那里的网络，让你得偿所愿。

友情提示：亲笔写信的读者大人们~无论你们的字迹漂亮与否，只要能工整、清晰的写出来，那么上闯家的概率就会至少增加30%哦。

TNT.A 我们都是高达FAN~

才半个月不见，编辑部里又添了一“生面孔”，我想的是，如果这么下去，《掌机迷》的同志们会不会都过来呢？不过，零羽的头像与之前的差距很大。我还是喜欢当时的“隆盛装”，不过，嘿嘿，如果下期换女仆装的话……恩恩，再想想，圣诞快到了，街上的店都换上了庆圣诞的装饰。但是，这与我来说关系不大，不知道今年的商战又会是谁笑到最后呢？似乎老索势头非凡。

《高达》为什么不出新的ACT在DS上呢？看PSP上一部接一部的出，我口水都流一地了。老任得挣气点，高清掌机快点出吧，然后我就能玩上了。现在因为你太不争气了，我才考虑新年搞个PSP的。老任别怪我，怪你自己吧。老索别高兴，要不是有《高达》撑腰，老子才不鸟你呢！——广西 梁华毅

没想到梁同学对本人的老形象还“念念不忘”，不过我个人还是更喜欢全新的形象。隆盛这个角色虽为主人公，但性格上还是有些中二倾向，与现实世界中的本人差距极大。相比较来看，阿克赛鲁的性格就跟我很接近了。另外，想看我穿女仆装？告诉你一个好方法：拿10张正版PS3游戏去贿赂画师吧，它一定会满足你的愿望地。

就在看到你这封信的时候，又有一个高达新作的消息公布了，《高达Assault Survive》，预定今年3月18日于PSP上发售的这款作品，号称要创造高达类ACT游戏的新标准，看这声势浩大的样子，也许确实是款素质优秀的作品。



不知梁同学得知后，会不会立即去买PSP呢。说起来，DS上缺乏高达游戏，也是没有办法的事情，毕竟机能问题是个先天的缺陷，就算出了也达不到很好的效果，厂商赚不到钱，而玩家也未必买账。再看PSP上的高达游戏，近年来明显有逐渐增多的趋势。希望能借着这个发展的趋势，再多出两款SLG类型的游戏。

闯家族讲笑话

小明，小明他爸，小明他爷一起去钓鱼，他爷一条也没钓上来，小明对他爸说：“你爸XX，一条也没钓上”，他爸说，“你爸才XX呢……” ——乌鲁木齐 张读者

话说一满载动物的轮船触礁了，救生船上有五只动物，分别为猪、马、羊、驴子、大象。人多了，超重。于是他们决定讲笑话来决定谁跳海，首先是驴子先讲，所有人都笑了，唯独猪不笑。无奈驴子跳入水中。接下来大象讲笑话，所有人不笑，唯独猪笑了，众人不解，问它为什么，猪说：“我想起了刚才驴子讲的笑话……” ——新疆 张琳凯

我们数学老师为人很和善，但长相不好。有一次他和我们开玩笑说，其实我长的就是一个笑话。——安徽 石嘉晨

企鹅的肚子。问：你知道企鹅为什么只有肚子是白的吗？答：因为它的手很短，只能洗到自己的肚子。 ——安徽 黄璞

从前有个人叫阿爽，结果有一天他死了。家里人哭天抹泪的，路人见后问道：“谁死了”，家里人哭着回答：“爽死了。” ——新疆 侯皓曦

你是活蹦乱跳的青蛙，你是多愁善感的乌鸦，你是出淤泥而不染的地瓜，你是我心中火红火红的龙虾。 ——新疆 程垣铭

我们英语老师用幻灯片教学，谁知一点鼠标，题目连同答案一起显示出来。她唠叨着：“赶紧盖上”，然后用一张纸盖住了电脑而不是TV。全班狂笑。 ——桂元东

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011
本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

TNT.B “BOSS战”前“苦练级”

估计寄到这玩意时，咱已经期末考试完毕了。考试前寄的最后一封信了，写完封箱寄出后咱就要好好学习了（怎么这句话说的很没底气呢……）。老师说的有关于“取舍”这个话题，咱相当的赞同这个观点的说，望天、“学习的好坏不在你投入时间的长短，而在于你是否用心”。?w?所以说，咱要像《萌菌物语》OP《我们的课程》中的歌词一样，学的时候拼命学，玩的时候就拼命玩，这就是我们的课程，比海还要深不可测的说！顺便请广大同志们监督的说！（众：PIA飞！管你去死！）

望天，很喜欢现在的《电软》，因为有漫画转载的说！赞下~，很久没看到字数多的特别策划了，北斗，菜叔辛苦了的说！

给山东的“桂圆”童鞋回话，咱的确是在初二的说！望天，别看课本上印着“九年制，上册”，其实我们学校的校长会XE地让初二的孩子们学习的说~没办法，河北省教育制度就是变态……望天，咱想说螃蟹来着？忘记了……那今天就说到这吧。

PS:请大家祝咱功德圆满，考试过关的说！

——河北 望月命



作为学生，每年都要经过两次大型的BOSS战，期末考试并不难，只要平时打好基础，LV足够的话，轻轻松松的进入下一章（下学期）。

话说看到你的名字，让人想到了望月淳……《潘多拉之心》的大坑不知何时才能填上~话题扯远了，小命同学说很久没有看到字数多的特别策划？这期就让你看看，超~长篇的特别策划，不过，不知是否能合你的口味。另外，再补充两句，除了学习的时候拼命的学，玩游戏的时候拼命的玩之外呢，吃饭的时候也要拼命的吃，吃完饭后拼命的睡，睡醒后拼命的发呆……

闯家留言板

这是第一次寄回函，蔬菜汁一定要让我上啊（不让我上就把你喝掉！哈哈哈哈……）特意留下回函到17号再写就是为了庆贺FF13的发售，也请蔬菜汁调查一下编辑部内有几个FF饭。

——浙江 张智业

张同学可千万别喝蔬菜汁，那鸟人有猛毒属性，沾一下就能让你的肚子疼上3礼拜……说起FF饭，我们这里有不少，风林、七曜、橘梗等人都是，当然了，写了3万字小说的本人，绝对是个伪FF饭。



我在班里大力宣扬掌机文化，击败了索饭，派生出12台NDSL，这是我作为任饭所做的贡献，虽然任天堂不知道，不过组织12台DSL，红山兄弟会成立！

——浙江 曹天

曹会长是个战士啊。你能组织起12个人来一起玩游戏，确实不简单。虽然零羽不鼓励派别之间的乱战……毕竟大家都是玩游戏的人嘛，要是因此互喷口水，甚至大打出手就不好了。

每到《电软》快来的时候，一天3次的去催收发室老板，昨天前脚刚踏入门，老板简单干脆的说：“没到”（无语）

——河南 张权麒

每到你拿完《电软》之后，再去收发室，前脚刚踏入门，老板就会简单干脆的说：“给你了！”（再次无语）

最近家中，工作都遇到了一些事情，已经有24天没能睡个好觉了……

——北京 尹为群

好好休息~比起玩游戏，还是身体更重要，回复了元气再继续奋战吧。

迄今为止，小P被没收4次，小N被没收2次，对自己的课堂玩游戏技术绝望了。等到高考后把大作一起补完吧，WOW真好玩，还不用担心被没收……

——山东 宋汉元

恭喜宋同学，你已经创造了闯家游戏主机被没收的最高纪录了！（口头表示祝贺，但没有奖品~）掌机虽然有着很好的便携性，可以随时随地的在任何地方玩，但在课堂上玩还是不可取的。另外，WOW肯定不是在学校中玩吧，那要是也能没收，那你们老师可就……（成专业收家电的了。）

TNT.C 不是一家人，不进一家门！

首先向编辑部的各位小编大人问声好。

就在本王看完最新一期的DR后，经过十几分钟的深思熟虑，本王决定给家写封亲笔信。伏案执笔，这半年来的丝丝感动又回荡心间。在半年前的一天中午，本王后一个叫耗子屎的同学参加完补习班，他拿出了一本叫《电子游戏软件》的杂志。顿时，精彩的封面就将本王吸引住了。经过他的极力推荐，我们在经过一家书报亭时，本王掏钱入手了一本。回家看完后便一发不可收拾了。之后就期期不落，本本入手（虽然才10来本）本王尤其喜欢贵刊的闯家，因为本王是一位“地下工作者”，再加上身边有游戏机的人非常少，所以本王总是独自玩着各个神作（自封为“孤独的战士”）长年奋斗在游戏中的本王，心早就被独自游戏的寂寞给冻结了。但在本王看了DR的闯家后，本王便明白原本全中国有SO MUCH战士与本王并肩奋斗着，原来本王一直和大家在一起。（泪奔）

对不起，本王来迟了，但本王来了，就不走了。

——安徽 王童成

首先，零羽在此代表全体家人热烈欢迎王同学的到来（鼓掌）！

闯家是属于游戏人的聚集地，当年是如此，如今也同样是如此。玩游戏的人很孤独，那是因为身边很少能够有认同自己的人，玩游戏的人并不寂寞，那是因为天天都有不同的游戏陪伴在你身边。“地下工作者”这个称呼，在10年前是很普遍的，那个时候游戏机被称为“电子海洛因”，简直就如同过街老鼠般，受到了社会各界的人人喊打。而热爱游戏，玩游戏的我们，也因此遭到了冷视，甚至唾骂……再看现如今呢，这种扭曲现象的根源仍然没有本质性的改观，所以才会出现像王同学这样的新一代“地下工作者”。身为玩家的我们了解游戏，了解它的优点以及缺点，但社会上那些自以为是的评论者们却根本不了解游戏，所以他们才会永远站在与我们相对的立场上。这也是没有办法的事情……

总之，身为一名玩家，我们每个人都应该去想办法去向亲朋好友宣扬游戏积极、健康的一面，同时，不要玩物丧志，别因自己一时的糊涂，变成那些天天嚷着封杀游戏的白痴们口中的“反面教材”。坚持做到，玩我们自己的，让SB们说去吧~

266期回函中奖读者：浙江 张天慧（原装MLB美国职棒大联盟球帽）

总268期 2010年第02期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ____________

性别 ____________

年龄 ____________

职业 ____________

电话 ____________

QQ ____________

外号 ____________

邮编 ____________

联系地址 ____________

E-mail ____________

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 闯家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、你对本期的那篇攻略最感兴趣。

3、你希望我们开办哪三个新栏目

1

2

3

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

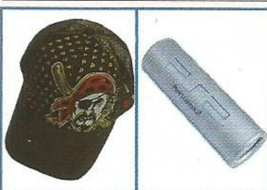
□桔梗 □北斗 □零羽 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、闯家留言，不够的话请用信纸吧。



※填写回函卡有机会得到“原装MLB美国职棒大联盟球帽”及“PS2万花筒”。

7、今年你有最期待的游戏吗？

8、玩不了游戏的时候你会做什么？

9、NDS版《DQ6》你会买正版吗？

大话电玩

最近在玩哪个游戏？

家里是否存在考试后的奖励机制？

如果存在的话，想得到什么奖励？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

龙哥热线

你问我答 有问必答

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

第二百六十八期

发现自己很有成为乌鸦嘴贝利第二的潜质，上期刚说完元旦降温没想到真就连续下了数天大雪。好吧，这回我祈祷一会天上掉无数金砖下来……

Q 小弟想问龙哥问题却找不到“龙哥热线”的地址，BUG啊！所以小弟把回函卡寄回的同时也跪求把我给龙哥的问题让龙哥解决了，在此小弟谢过了！1、FF13已经出了，白色主机印有粉红雷霆姐姐上半身的同捆主机是限量的吗？以后还会有卖的吗？如果有的话，其他FF系列同捆的有哪几款？（针对PS3、PS2、PSP而言）2、以画面、剧情、好玩度而言，推荐FF系列的几款？（针对主机同上）3、上面这三个游戏平台哪有卖的？FF系列正版游戏哪有卖的？4、FF周边哪有卖的？5、关于FF系列的汉化问题：貌似FF系列没有出过中文版的，小弟可看不懂日文啊！作为FF系列这样的RPG游戏，不了解剧情可真没劲啊！作为PS3平台而言，有英文字幕的吗？6、XBOX360与PS3，PSP 3000与PSP GO相比，它们哪两个整体而言比较不错？由于小弟明年高考完后会入手PS3、PS2、PSP 3000，想把FF系列全玩完。（河南襄城 张权麒）

写信过来的话直接查看目录页边上的地址即可，email的话则发到dr@vgame.cn。1、是限量版，目前有港版限量版和日版限量版两种，区别其实也就在于产地和区码而已，包装盒的封面和说明书也有不同，日版的还送FF14的测试码，港版没有。港版大概3300左右能拿下，日版要贵一些，得3600左右。虽然说是限量，不过一般不会出现买不到的情况，现在游戏刚发售就立即买的话价格反而太贵，可以等上一两个月再买，会便宜少许。你说的三台主机当中，也就PSP上有出过FF纷争的限定版3000，当初还是最先发售的3000。2、哎，其实龙哥最想向你推荐的FF作品正好不在这三大主机上，个人更倾向于早期的一些FF作品。PSP上的FF都是外传，PS2上有10、11和12，PS3上有13。这里面10优先推荐吧，11是网游，12个人很不喜欢，13个人认为有些失望——以上都是龙哥个人的意见。3、这些游戏主机你去普通的游戏店应该都有卖，正版游戏也是去游戏店买，不过老的正版游戏就得花点时间去找了。4、还是游戏店……或者玩具店。5、FF系列一直没有官方汉化版，不过国内的FF粉丝们倒是一直在孜孜不倦的进行着汉化。目前从1代到10代都有汉化，10的汉化版目前已经比较完美了，还支持HDL，是根据国际版进行的汉化。后续的作品则还没有进行汉化，看不懂日文又想玩还想看懂剧情的话主要有如下三种方法：一是玩英文版，二是学日语，三是看我们杂志上刊登的剧情小说（笑）。6、仅就游戏主机而言，龙哥个人更倾向于360，好游戏要更多，而且即便是FF系列，目前也都是跨平台的，买哪个主机差别不大。掌机PSP方面，龙哥还是推荐3000，PSP GO的按键手感太渣了，也就是看着外型比较新鲜而已，属于半失败品。



↑FF13的限定主机有港版和日版两种，两者区别并不算大。

Q 最近NDS上没有什么新游戏可玩，赛尔达的隐藏要素收集得差不多之后只好无聊的去翻老游戏玩。我比较喜欢日式的RPG游戏，发现一个08年发售的游戏叫做《海格力斯的荣光》的还不错，目前正在全力攻略中。听我朋友说这个游戏早在FC时代就有了，我怎么不知道啊？具体情况他也不知道，龙哥能给稍微介绍一下吗？（广西北海 韦向理）

恩，好的。《海格力斯的荣光》系列第一部作品诞生于1987年，最初是由日本データイースト株式会社（DATA EAST）开发的一款传统回合制RPG。从1987年到1994年，该系列先后共发售了5部作品。系列第一作《斗人魔境传 海格力斯的荣光》就是登陆在了任天堂的家用主机FC。之后直到2003年，DATA EAST、宣告破产，经由软件开发公司Paon、购买下了该系列的制作发行权。所以作为系列最新作的《海格力斯的荣光 魂之证明》，便顺理成章的由Paon公司进行开发制作，任天堂发行。海格力斯的荣光系列是以希腊神话故事为主题世界观的游戏，讲述了希腊神话英雄海格力斯的传奇冒险故事。不过，系列真正以海格力斯作为主人公的作品只有第一作和《海格力斯的荣光 众神出动》两款作品，其他作品中都是作为主人公一行人的同伴的身份登场。

Q 郁闷啊，小弟这两年来差不多每期电软必买，偏偏最想要的那期有Wii上的《生化危机 黑暗编年史》攻略的杂志因为种种原因没能买到，现在只能写信过来请教龙哥了。1、请问游戏里一共有多少款隐藏服装，我莫名其妙开启了几套，不知道还有没有别的。2、其他还有什么隐藏要素？例如隐藏武器、无限弹药之类的？（山东日照 威斯克）



←有的隐藏服装开启条件还是比较难开启的，全S不是那么好拿的。

1、克里斯高加索装的开启条件是普通模式下完成Javier任务第五章；克里斯黑手党装的开启条件是普通模式下在Oblivion任务第七章得到一个S级评价；克里斯礼服装的开启条件是普通难度以上CV剧情全S评价；克劳撒佣兵装的开启条件是普通模式下完成Javier任务第五章；克劳撒侦探装的开启条件是普通模式下在Javier任务1–5章中获得一个S级评价；里昂经纪人装的开启条件是困难模式下完成Javier任务第七章；里昂R.P.D装的开启条件是困难模式下完成Javier任务第七章；里昂侦探装的开启条件是普通模式下在Javier任务1–5章中获得一个S级评价；里昂便装的开启条件是普通难度以上2代剧情全S；克莱尔赛车手装的开启条件是普通难度以上2代剧情全S；克莱尔牛仔装的开启条件是普通难度以上CV剧情全S；史蒂夫牛仔装的开启条件是普通难度以上CV剧情第三章S级评价。2、隐藏难度的话，Easy难度Continue超过10次就会出现Very Easy难度选项；Hard难度通关一次就会出现Very Hare模式。隐藏武器的手炮需要在困难难度下通关一次；无限弹药是在困难难度下所有关卡全S级评价，就能将武器升级到LV5的无限弹药；任意难度下打穿豆腐模式即可开启所有关卡的双人合作模式。

Q 龙哥：你好。小弟从08年12月开始买电软的，一直对家用机情有独钟，一直想买可是因为我是一名中学生，课业繁忙，老爸老妈都没有答应买。最近，我突然被铺天盖地的微软、索尼出体感的消息搞得连大气都不敢喘，好不容易爸妈答应期末考好就买，现在弄得我不知咋办才好。请你给小弟支支招吧。1、现在买XBOX360合适吗？微软会不会明年就出体感？2、360简装版和豪华版哪一个好？豪华版出三红的几率高吗？3、XBOX360的日版、港版、韩版和台版哪个的价格比较容易接受？4、现在卖的360都是能玩盗版的吗？还需要店主刷吗？BAN是什么？不玩盗版的话还会被BAN吗？小弟谢谢龙哥了！（某读者）

汗，这个，抱歉……龙哥已经忘了这封信是蔬菜汁还是零羽给递过来的，不管是你的外号还是姓名都被他们弄丢了，道歉的同时让我们一起代表正义谴责他们一百万遍吧！估计你看到本期杂志上的回答的时候，也差不多该期末考试了吧？你就安心备考吧，购机的事不用操心，我会在这里给你详细解答的。1、单纯从购机的角度来考虑的话，春节期间算不上特别好，因为按照惯例这个时候游戏店中的主机价格都会有一定幅度的上涨。如果家里经济情

况还行的话，倒是不必太在乎这一百来块左右的涨幅，毕竟寒假日日值千金啊，正是大好的打机时期。体感方面的话，近日在拉斯维加斯召开的CES 2010中微软公司正式宣布，360用新型动作感应控制器Project Natal将于2010年圣诞假期期间发售。会上微软并未公布Natal的价格和正式名称，详细情报很可能将于今年的E3游戏展会中发表。不过也有业内消息透露，首批上市的数量将在500万套左右，分为主机同捆和单独发售两个版本。单独发售的价格比此前预料的要低不少，预定将低于50镑（约合550人民币左右），有消息称甚至能低到30镑。届时将安排14款游戏护航，目前还没有具体的名录，当然Rare的第一方作品肯定跑不掉。2、没啥区别，主要在于套装里面所含物品的多少，以前的这些版本也有主板和芯片的区别，不过现在你购机的话买普通的版本即可，一般都是买双65nm的360，三红机率已经很低了。3、现在市面上的机子一般以台版或港版的居多，价格方面差不多。4、"正常情况"下游戏店中买到的XBOX360都是已经刷好可以直接玩盗版的，如果想买没有改过的机子需要单独说明。BAN机的解释见上期杂志，不玩盗版的话就绝对不会被BAN，玩了盗版不上LIVE的话也不会被BAN。

Q **PSP上新出的《心跳回忆4》龙哥玩了没？我觉得还是很好玩的，这半个月来我PSP里唯一玩的游戏就是这个了。目前已经完成了对5个女主角的攻略：星川、语堂、龙光寺、郡山和柳富，接下来还有好几个目标要继续努力！这次写信过来就是想问本作里面有没有隐藏女主角之类的，如果有的话追到她们需要什么条件？多谢。** （重庆 张杰）

有的，本作中一共有3个隐藏女主角，她们分别是大仓都子、七河榴依和水月春奈。大仓都子的登场条件是必须打电话给她，选择第三项"デートしようぜ"合计共12次后，就能约会她了。攻略她时最好不要同时攻略其他女孩。七河榴依的登场条件则是不断打电话给七河正志，等到她接电话后，平日上学时就会假扮正志出现，按LR键叫住她对话，如此数遍就能找她约会，攻略她时最好装上对应的特技尽快发展情节。水月春奈的登场条件是二年级时道德值较高且艺术数值在100以上就有几率发生捡东西剧情，选择放回原来位置后她就会回信给你，然后选择继续回信就OK了。攻略她时注意不要加入漫研部和化学部。

Q **刺客信条系列真是神作啊！我发现不管是1代还是2代，游戏里面的许多人物和事件竟然都是真实存在的，在杂志的攻略上也看到过一些相关的介绍。这次我还特意去查了一下，游戏里面的最终BOSS，就是开始是红衣主教最后变成教皇的Rodirigo Borgia，竟然真有这个人，好像就是教皇亚历山大六世！晕，莫非游戏里面的这些故事都是真的有史可考的？龙哥能不能讲讲这个最终BOSS在真实的历史中是一个怎样的人呢？另外，好像育碧还出了一个刺客信条的电影，这是怎么回事？** （江苏江阴 王仁侠）

恩，正如你所言，历史上的罗德里格·博尔基亚（Rodirigo Borgia）确实真有其人，而且也确实从红衣主教变成的教皇亚历山大六世。不过游戏里面那些剧情就不要当真了，只是借用了一些历史上的年代、背景和人物而虚构出来的故事而已，连野史都不算。在历史上几乎找不出他陷害美第奇家族的实际证据，之所以会成为刺客信条2中的大反派，估计是由于他的坏名声所造成的。这家伙是一个黑手党式的教皇，而且关于他死时的情况，也有许多诡异的地方。十五世纪的博尔基亚家族堪称最早的黑手党家族，他们只顾自己的利益，用不义之财铺路，而且杀人不眨眼。但在宗教方面，却摆出一副伪善的外表，他们家的暴徒几乎从来都没有错过一次弥撒。博尔吉亚最终当上了教皇亚历山大六世，他的统治期以谋杀、贪婪和淫乱闻名于天下，而他也是历史上最为声名狼藉的教皇之一。据说他第一次杀人时才12岁，那次他用刀子捅死了一个同龄的男孩；他的叔叔教皇卡利斯图斯三世在罗德里格25岁的时候任命他为红衣主教，并给他弄了个教廷副大法官的职位，让他在教廷中初步确立了地位。据说，罗德里格当时极为富有，有人曾描写道"他的碗碟镶着金饰，他的衣物都由绣花丝绸做成，他的藏书特别符合帝王或教皇的身份。我就不再赘述他那些豪华的床饰、马具和其他的金银珠宝、绫罗绸缎了，更不必说他拥有的大量金币了。"罗德里格当上教皇后更是利用任命新主教的方式攫取钱财，据说一旦对方付了钱，教皇就会把他毒死，好空出位子再让别人购买。讽刺的是，亚历山大六世本人也是被毒死的，1503年，73岁的教皇离奇地死去，他的助手约翰生动地记下了当时的情景："教皇在床上来回翻滚，吞咽困难，他的脸涨成了桑葚的颜色，周身的皮肤开始脱落，肚子上的脂肪化成了水，肠子涌了出来。亚历山大六世挣扎了好几个钟头才断气，但他需要面对的羞辱才刚开始。就在他乌黑的尸体开始流汤儿的时候，他的舌头突然肿大起来，并把嘴顶开了。"据约翰回忆，他的嘴就像炉子上的水壶一样冒着白沫。他的尸体像气吹的一样鼓了起来，宽度很快就和长度一样了。最后，它爆裂了，每一个孔洞都散发出硫磺一般的恶臭。在游戏中主角其实并没有杀他，主角Ezio将其打败后说道"杀了你也无法换回我家人的生命"。看来，此人无论是在游戏中还是真实的历史上都是一个坏得流脓的家伙。至于你所说的电影，是2代的前传，个人认为质量还是非常高的。



←电影版中的罗德里格，一看就是老谋深算的BOSS级角色。

Q **360上的《神鬼寓言2》已经发售快一年了，不过我是前一阵子才开始玩的，因为有汉化，所以剧情、菜单什么的都能看懂，感觉不错。发现美式RPG风格虽然与日式完全不同，好在小弟也有着一些PC上的美式游戏基础，所以虽然刚开始玩的时候怪怪的，不过久了之后就会发现这游戏自由度实在是太高了！这次写信，主要是想请教龙哥有没有什么在这个游戏里比较快的赚钱以及刷经验的小窍门？虽然自由探索的感觉不错，不过有了金钱和实力的双重保障，再四处晃悠的感觉更好……嘿嘿。** （深圳 姜哲）

刷钱的方法，有倒是有，不过感觉比较麻烦、有副作用效果也不是特别明显。具体方法如下：首先，赚到第一桶金后去买座房子，买好房子把租金调整100%后存档退出。接着需要进入360的设定里把主机时间和日期改了，例如"2025年XX月XX日"。回到游戏，读取存档、收取租金、再买房子，调整租金100%。存档退出游戏，把主机时间改到2005年XX月XX日。再进游戏存档退出，再去把时间改到2025年，再进游戏读取存档收取租金再买房子，调整租金到100%，存档退出、改时间……如此周而复始，赚钱的效率倒是还行，但也不算特别快，而且副作用是每次上线就会发现自己身边都是苍蝇……刷经验的话，也是有办法的，那就是在主线任务进行中去接别的任务或工作的话，任务进度会重新开始但任务进行中有存盘的话会保留以赚到的经验，而进度会回任务开始前的状态包括以使用的物品都会恢复。利用这个漏洞，可以在任务开始前去买可以直接加技能经验的道具，买星数越多的则刷得越快；物品买好后进入任务就开始用刚刚买的物品道具使用后再存盘去接别的工作或任务就会回到任务开始前的状态，此时去看道具栏会发现刚刚使用的道具又恢复了，之后只要在进行任务使用道具在存盘接任务。一直重复上述操作即可在一小时内刷到一百万左右的经验。

Q **之前听说《最后的遗迹》这游戏比较雷，不过我玩了一下，感觉也不算差啊，只是没有想象中的那么好玩，其实还是不错的。有几个关于这个游戏的问题想要请教龙哥：1、士气对战斗有什么影响？2、能不能看出敌人的强弱来？如果能，该怎么看？3、BR是什么？4、如何最有效升级能力？5、这游戏的能力有没有上限的限制？** （陕西西安 詹楠）

1、当我方士气高时，身边会围绕着蓝色的斗气，此时我方给敌方造成的伤害会提高，敌人给我方造成的伤害降低。当敌方士气高时，身边会围绕着红色斗气，与上面情况相反。2、如果对方是强敌的话，开战时敌方的士气会高于我方；如果对方比较弱，开战时我方的士气会高于敌方；如果对方和我方实力差距不大，开战时敌我双方士气相等。3、BR就是战斗等级，战斗后第一个数值，这个数值和能力之间应该没必然联系，不是我方队伍能力越高BR越高。BR的增长和我方杀敌数有很大关系，如果过度杀敌导致BR过高，则后期很难成长。BR还会影响敌人的强弱，BR越高，敌人越强；BR越低，敌人越弱。4、打强敌时能力增长是最快的，所以我们可以多打强敌，平时小怪尽量躲避，有效控制BR增长，获得能力最大收益。5、能力是有上限的，一般是99，不过部分人物的上限不一样，比如主角的腕力上限就是86。到达上限后可以通过相应能力提升的饰品来突破上限。

Q **有几个关于Wii上《胧村正》的问题想要请教龙哥，希望龙哥一定帮忙解答，感激不尽！1、这个游戏有几种难度？不同难度都有什么区别，是说敌人的攻击力更高还是HP更多？2、如果将两个主角都通关的话会有什么隐藏要素吗？或者是有没有隐藏结局之类的？我刚打穿百姬的路线。3、据说还能打败隐藏的敌人人鱼得到八咫镜？请问具体该怎么做？** （广东惠州 小宇）

1、本作的难度主要有无双、修罗和死狂三种。无双难度，敌能力低下，防御时灵力减少力小，半自动防御，攻击全可防。修罗难度，敌能力高，防御时灵力减少力大，无自动防御，部份攻击不可防。死狂难度，以修罗难度打过最终BOSS后追加，在无双难度的基础上追加了主角HP固定只有1点。2、将百姬和鬼助的路线都打穿之后，则所有BOSS复原，可无限交战；两人的武器可以通用；得到武器凭と落とし和无铭ノ玉绪，同时白色封印可以解除。装备上凭と落とし和无铭ノ玉绪去打最终BOSS就会触发真结局，BOSS战会变成百姬VS鬼助。百姬完成真结局后获得鬼丸国纲，鬼助则是得到三日月宗近。所谓的第三结局就是锻造出胧村正后，装备上去打最终BOSS就会发生。3、人鱼的话，去伊势的左下或伊豆的右下，与渔夫对话后出海。在船上会随机遇到海坊主，无法使用奥义，有60秒的时间制限。胜利之后会自动来到远江，回伊势再次出海遇到人鱼，取得道具八咫镜，使用后回到最后一个记录点，可无限次使用。



←尽管基本战斗系统还是动作游戏，不过本作加入了大量的RPG要素。

郑重向您承诺:

更高星级认证；更多购物保障

PS2 9万系列		PSP3000	NDSI	PS3 Slim	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1250 北京报价	2350 北京报价	1850 济南报价	1450 北京报价	800 天津报价
850 北京鼎好	950 济南报价	1150 南京阿童木	1300 济南报价	2350 广州报价	1800 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1250 广州报价	2350 上海报价	1800 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1250 上海报价	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1300 天津报价	2400 山东报价	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年1月30日。本版广告联系电话：010—64472729转401

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

本年度动作游戏的首款大作！

SYSTEM POINT 系统详解与主角能力介绍

游戏在通常的动作游戏基础上，增加了丰富的成长系统要素，成长系统包括武器的成长和角色成长。

1）武器方面：整个游戏主角共有3把主战武器和6件辅助武器道具，其中主战武器都有着等级设定，随着斩杀敌人而自动提升等级。辅助武器则是帮助主角破除机关。

2）游戏中通过开启宝箱会获得各种可以镶嵌在主武器上的神器，能够增强武器的伤害、获得额外的灵魂奖励、增加主角能力等等。每把武器只能选择镶嵌一个神器。

3）角色成长：游戏中的主角能够通过商店购买多种增强自身能力、与武器相关的技能、主角自身特技。这些都是要花费消灭敌人或者击毁场景道具而吸收的蓝色的灵魂。

4）灵魂的种类共有3种，黄色灵魂补充怒气槽，怒气槽用来施放主角的特技；蓝色相当于金钱，用来在商店中购买物品和道具；绿色灵魂能够恢复主角的体力。



主角能力和技能：

1）与主角相关的能力包括：体力、怒气槽、武器技能、主角自身技能、携带的道具、武器镶嵌的神器、变身。

2）体力的最大值是通过购买或者收集宝箱获得的"LifeStone Shard"提升，依靠绿色灵魂来恢复。

3）怒气槽最大值通过购买或者收集"Wrath Shard"提升，依靠黄色灵魂来恢复，释放主角自身技能需要数量不定的怒气槽。

4）武器技能通过商店购买获得和提升等级。

5）主角自身技能同样通过商店购买，通过系统菜单装备使用。

6）携带道具通常为恢复血量、恢复怒气槽的补给品，一般来说都是通过商店购买获得。

7）神器只能通过宝箱获得，镶嵌在武器上能发挥极大的效果。

8）当主角的左侧的蓄力槽满的时候，按LB+RT就可以变身为破坏神，此状态下攻击力大幅度提升，同时不会受到伤害。 □文/goingamer夜魂人

序章

类似光明与黑暗不断战斗为背景的开场后，画面转到了高科技的现代社会，和谐的人类社会突然来了不速之客，魔族、天使族和主角一六亲不认的人，全部从天而降。霎那间，文明毁于一旦，到处一片狼藉。剧情后，惯例的操作主角与一些小杂兵魔兽战斗，X键攻击，A键跳跃，B键抓人或者连续攻击后，目标出现B键提示发动终结技，RB防御，RB+LS快速移动Dash，RS控制视角移动，LT锁定目标，RT扔出拾取的物品，当左上方的槽闪光后，按住RB+LT 可变身为巨型战神，Select按键可查看大地图。轻松的干掉2批杂兵后，巨型魔兽出场。



比较笨拙的BOSS，不停的Dash回避它的攻击，DASH中攻击它既可。胜利后沿着道路前进，注意地图上可以看到提示点。随后遭遇剧情，似乎魔兽和天使们正打的不可开交，全部斩杀，眼前出现更加巨型的怪物，走过去拾取旁边的车扔向它，发生剧情爆炸。

直跟着巨兽走，在路口发生剧情，随便斩杀几个魔兽和天使，剧情墙壁上出现可攀爬的媒介物质，在路口附近的墙壁上，攀爬进入房间，前方再次出现可攀爬点。到达楼顶后，按照提示跳跃抓住楼间的缆绳前进，到达对面楼后，再次攀爬墙壁，不过此时会有怪物骚扰，发动攻击也可，或者根据提示按RB+RS同时按A键快速跳跃攀爬，到达楼顶全灭怪物。 进入建筑物内部，干掉全部的怪物，指定提示点的电梯门打开， 直接跳落。随后沿着道路走到提示点，依靠绳索滑到外面的大街上，然后根据提示，按B拾取汽车，按RS出现准星瞄准远处的怪物，按RT扔出。干掉全部怪物后，走到红色骷髅提示点，剧情后切入BOSS战。



BOSS巨型魔兽： 基本攻击手段：扔多辆车、左右手分别的2次直线火焰冲击波攻击、拍地震动攻击以及掀动地板的强力震动攻击。依靠快速DASH躲避BOSS的扔车，然后按B拾取后，LT锁定RT扔出，连续命中BOSS两次，对方会双手拍地震动攻击一次，这期间跳跃靠近BOSS，随后就是跳跃的连续斩击它的头部。BOSS的掀地板，前奏时间很长，有效震动就那么一下，注意跳跃即可。

DARKSIDERS

WRATH OF WAR

本作是一款以欧洲神话为背景的动作游戏，游戏中玩家要操作主角Horseman破除邪恶势力，与恶魔作战，游戏的场景气势庞大，游戏操作感爽快优秀，谜题新颖独到，实在是年初一款不可错过的ACT大作。 □文/goingamer夜魂人

PS3 / X360	本刊译名：暗黑血统		发售日	
	ACT	THQ	59.99美元	美版
	BD/DVD	1人	720p	17岁以上

Seraphim Hotel

胜利后，剧情回到了主角出发前的时候，主角因为违反了平衡的规则而被惩罚，被欺骗的主角决定亲自解决问题，得到批准后获得了新的能力。剧情后向右侧走，发生剧情，主角的大剑出现。走近后按B键拾取，随后系统会提示可以提升武器的等级获得新的技能，目前习的1个新技能，按“Start”进入设定界面，选择技能后，可将技能设定在YXAB四个按键的任何1个，战斗中按住LB不松再按相应的按键就可以发动。获得武器后走到地图的另一端，走进灵魂池，剧情吸收灵魂，同时系统提示灵魂共有3种，分别代表了“财富”、“健康”和“愤怒”，其实也就是金钱、恢复血量和提升能力。完毕后剧情。

剧情后开始寻找目标恶魔，通过攀爬点上楼，右转走楼梯，随后会提示空中按A键发动2段跳，接着在大的断裂前抓墙壁的墙檐跳跃到对面。随后遭遇杂兵，挥动大剑全部斩杀继续前进。 跳跃抓住顶部的铁杆，移动到对面。

随后提示直接按B抓住怪物灭掉后可获得成长需要的灵魂。随后走到电梯门处，按B推开门，然后攀爬向上走，在顶部身后会有可以进入的房间。进入后除了通常小杂兵会多一个火焰怪物，利用Dash回避他的冲击，然后攻击即可，另外注意它的自爆，请及时闪躲。全灭敌人，在这个场景的角落会发现1个宝箱，按B开启补充HP，继续前进走到类似棺材的道具附近，系统提示靠近棺材按B可推动。

按住B不松向前推到底，借助棺材跳跃到上面一层。随后依然是通过铁杆移动到对 ，系统提示按住RB推动摇杆可加快移动速度。随后依然是攀爬墙壁向上，来到大厅干掉部分怪物后，出现小BOSS。

BOSS攻击手段：重拳攻击、砸地范围攻击以及抓人。推荐打法把BOSS卡在小台阶处，这样它就不能向前走，砍2下就回避，如此反复。最后用B技终结。

Crossroads

胜利后封印破除，穿过门前进。一直走到底发生剧情，看来主角已经离开了相当长的时间，地球人类几近灭绝，跳落地面后找到了目标恶魔。剧情后，需要收集500个灵魂给对方，系统提示要搜集恶魔宝箱，按“Select”出现大地图，画面上问号提示点就是宝箱分布地点，挨个前往开启。收集途中会有系统提示按“RB”不松进行防御。搜集够500个灵魂后，返回恶魔处，发生剧情。获得了前往下一关的道具。剧情后进入系统菜单，装备道具“Masterfully Carved Horn”，随后在移动场景按“RT”发动后剧情。

Scalding Gallow

剧情后继续前进到提示点调查大门进入下一个场景。房间内左侧有恢复HP灵魂宝箱，走左侧楼梯向上，随后到达房间的另一端，干掉1个火焰爆炸怪，开启房间右侧角落的灵魂宝箱。接着跳下大坑，在另一边墙壁攀爬到地面到达对面，接着穿过小门，注意门旁有1个治愈灵魂宝箱。沿着道路走到设施外面，在提示点处发生剧情，切入BOSS战。

BOSS phantom：BOSS的攻击手段：连斩、完全防御、前冲重斩、召唤杂兵。其中前冲重斩伤害力比较大，不过可以使用Dash轻松回避，防御状态普通攻击无效，不过可以使用按住X不松的跳斩招式的最后1下破防，BOSS会连续召唤2次杂兵，可以考虑全灭后再专心对付BOSS。胜利后，根据提示，将周围的2个石像向中间位置推到底。随后剧情，对方提出了帮助主角的要求，需要蝙蝠女王的跳动的心脏。剧情后，主角获得了“Shadow Flighter”，2段跳后按住A键不松。

随后前往提示点，途中需要2段跳跃到蓝色的滑翔助跳点，冲上高空滑翔到对面。进入设施内部，走到底，在蓝色光球处，2段跳不松A键滑翔到高处。接着通过攀爬移动，注意顶部也有可攀爬的媒介。到达有着陆地点的平地，干掉2个杂兵，然后右转2段跳到对面，沿着路前进，眼前是有2个助滑翔点的断裂，持续滑翔就可以到达对面，继续前进，攀爬后来到提示点到达新的场所。

The Choking Grounds

随后会来到空旷的广场，注意在广场入口北面附近走入地下会有道具“Artifact：Solider”，交给Vulgrim会获得报酬。大地图南面有收集灵魂的宝箱1个。随后来到提示点石门前吹奏号角，发生剧情，剧情后需要分别前往提示点完成任务来破除诅咒。走到提示点按B键进入。

任务1 Speed Brawl：限定时间内干掉40个敌人。完成后攻击封印后，开启宝箱，走到传送点返回。

任务2 Aerial Brawl：限定时间内用空中连击干掉5个怪物，发动方法：按住LT所定目标，按住X键不松将目标打到空中，连续按X键在空中连击。

任务3 The Gory End：限定时间内使用B键抓攻击干掉30个怪物。注意可以尽量回避巨型怪物，空中的直接跳起按B即可。

任务4 Venomous：干掉全部50个敌人，注意血量会自己减少。

全部完成后，新技能“Block Counter”防守反击觉醒。随后返回前面的石门处，吹动号角，剧情后可以继续前进了。同时系统获得武器增强道具，系统菜单中可以插入大剑的槽内，"Ravager"被动可以增强伤害，插入大剑内击破周围的道具物品可以获得灵魂奖励。

The Broken Stair

继续前进，踢开右侧的门，随后依然是2次助力飞翔越过宽阔的缝隙。干掉房间内怪物，封印揭开继续前进。在没有目标点提示场景，走入大地图右下的房间内，另外注意地图中间的大坑内有个骷髅收集。进入房间走楼梯到2楼，楼梯旁有个蓝灵魂宝箱。随后从2楼的出口滑翔到远处的大桥上。

到大桥上后出现提示点，前进途中会遭遇剧情怪物，对方会扔车过来，注意Dash闪躲，近身战后，打法和第一个BOSS相同。就这样干掉怪物。滑翔点重新出现，继续前进。到达建筑物内部后，右转走楼梯下楼，楼下1层有灵魂箱1个，楼下2层房间内左侧开起棺材后获得道“Beholder's Key”，返回顶层就可以开启前面无法进入的封印门了。

走入楼梯后发生剧情，主角抢夺1只飞行兽，接下来是飞行射击游戏，RT射击，RT蓄力可以自动锁定多个目标，RS控制光标，LS控制主角移动。

Twilight Cathedral

随后剧情落入地下，大地图建筑物上下2个小房间，1个是恶魔商店，可以购买新的技能和镰刀武器。另1个房间内有恢复HP的宝箱。

进入建筑物内部，根据提示拾取道路右侧的宝剑，然后走到前方大门右侧的女神旁，按B放回触发机关开门。进入后注意该场景下，绿色的门可以进入，走大地图右侧的绿色门到达外面广场。干掉全部的怪物，封印解开，虽然解开封印但是还需要钥匙。

随后走大地图南面的门，进入房间拾取爆弹，扔向墙壁的红色水晶位置，炸开通路。走到底攀爬墙向上到达2楼，2楼走廊中间有个棺材，开启后获得地图，随后翻身调查石像，将石像推落砸开地面，直接跳入地下场所，沿着道路前进，2段跳滑翔越过缝隙，走到底推起石门进入，房间内干掉几个杂兵，调查棺材获得道具钥匙，这样就可以进入刚才无法进入的大门了。

原路返回开启大门，进入后走到大厅，剧情出现小BOSS，非常好打，BOSS就是2连斩，回避后攻击就可以了。消灭怪物后，拾取旁边女神像前的宝剑，随后返回最初大厅场景，在大地图北面红色门旁的女神像前，调查后将宝剑放回。进入后场景旁有个女神像，需要获得它面前的宝剑，但是上面有个讨厌的怪物阻碍，拾取场景北面的爆弹，扔向怪物干掉它后获得宝剑。

干掉出现的怪物，将宝剑放到大地图西北角落跪着的女神像前，进入旁边打开的门，利用滑翔助力点到达最高层，注意在高台的反向有1个恶魔收集品。攀爬到达建筑物的屋顶，注意不要跳落房顶，最高处有攀爬房檐，到达对面后将石棺材推下，随后跳落。接着将棺材推倒南面靠墙，注意观察墙上有攀爬的房檐。

上去后走南面的门，走到底拾取爆弹扔向大厅中间高空被吊起的石像，炸落石像砸开地面，跳入后走到底，攻击提示的石像获得新武器–旋风手里剑。按住LT不松，锁定5个怪物后，按RT释放。随后会遭遇手里剑对飞兽的战斗场景，LT锁定，RT蓄力释放即可。出现的新怪物，会全身释放毒气，可以用手里剑破坏它的毒气状态，然后近身攻击，反复几次就可以将其消灭。。胜利后，根据提示攻击大门上方的闪光处，按RS进入瞄准状态，按RT放出手里剑。触动机关后，靠近门按B键推开大门进入，手里剑干掉2只飞兽。然后进入手里剑瞄准状态，对准岩浆中石像身上的爆炸球，注意石像身前身后各有1个爆炸球，全部攻击后再搬动提示的开关，升起石像，再攻击出现的闪光提示点，剧情中2个闸门打开，离开房间沿着道路前进，依然用手里剑攻击眼前的石柱上的爆炸球，出现可前进的地面。掉落地面，随后系统会提示使用手里剑的多个目标锁定功能先攻击左侧的火把然后攻击前方的3个爆炸球。

瞄准状态，按住LT不松，然后移动RS锁定，最后按RT放出手里剑，接着跳跃到达大门前进入新的场景。中间有3个跪着的女神像，周围有2扇可以深入的门，走大地图西面的门，进入后搬动右侧的开关，结果发现被红色水晶卡住了，左侧攀爬落下可拾取爆炸球，跳落将爆炸球扔到水晶上，然后瞄准状态多重锁定，首先攻击左侧的火把然后引爆炸弹。随后返回入口搬动开关，中间的道路开始转动，走上去转到90度方位走到平台上，左侧地面有爆炸弹，正面高处墙上有燃烧的爆炸弹，右侧是水晶，这里需要在燃烧的爆炸弹和水晶之间的墙壁上放置多个爆炸弹，然后放置1个炸弹在水晶上，这样攻击墙面的燃烧爆炸弹就会起到连锁爆炸反应，进而引爆水晶上的炸弹。

进入炸开的洞穴，走到底调查开关后升起女神像。随后原路返回拾取地面的爆炸弹，放置到对面的

水晶上，然后多重锁定先攻击侧面的火把再引爆炸弹，进入洞窟走到底搬动开关，升起另一个女神像。站在转动的道路上，瞄准状态多重锁定同时攻击2个神像的闪光点，触动机关眼前出现大门，进入后拾取女神像前的宝剑。随后返回3个女神像场所，放置宝剑，然后走到大地图北面滑翔助力点前，滑翔到高处的入口，攻击阻碍绳索的石像爆炸球，然后攀爬绳索前进，随后搬动开关，然后跳入中间的平台上，首先走到大地图的右下角平台攻击石像的闪光宝剑，升起后跳落到中间的平台，

继续顺时针攻击左下角的石像，升起后再攻击刚才右下角的石像，然后利用升降瞬间跳到大地图左下角的平台，然后再攻击左下角石像，利用时间差跳落到第4个平台上。然后攻击大地图左侧的石像，正中间出现了爆炸弹平台，拾取爆炸弹放置在高处的红色水晶上，注意有2处水晶需要炸开，进入炸开的洞窟。攀爬墙檐到高处跳跃抓住绳缆，移动到内部的小房间，到平台上空落下，拾取女神像前的宝剑。

返回刚才的升降平台场所，通过中间的平台跳入另一个被炸开的洞窟，用手里剑攻击石像宝剑后，左下角平台升到最高处，这样就可以返回前面的入口处。返回3跪女神的场所，放置第2把宝剑后，原本无法进入的东面的大门开启。进入后干掉杂兵开棺材获得钥匙。这把钥匙是开启前面途中一扇封印门的，用大地图可以看到提示位置。需要从大地图南面的门原路返回，攀爬侧面的墙壁开门出去，然后来到封印门前，开启大门进入，干掉数只飞兽，然后攀爬柱子的边缘到达地面，调查侧面的石像机关，开启大门后进入，随后剧情遭遇BOSS Jailer。

BOSS Jailer： BOSS的主要攻击手段：召唤杂兵、范围扫击正面，背后扫击。因为BOSS动作比较迟缓，所以躲避不算是什么难事，而BOSS的弱点在于身体肩部凸起的红色圆块，需要用手里剑锁定多个一起攻击。建议消灭其召唤的小杂兵到数量很少，然后拉开距离用手里剑攻击其弱点，几次后BOSS正体就会出现，近身后全力攻击，BOSS恢复后，会进入一段时间的爆走状态，这段时间完全回避。等到其恢复正常状态，再重复刚才的打法。往返3次，最后用B键灭掉BOSS。



进入内间，调查机关，平台下降，接下来的房间前方是无法通过的岩浆，右侧有红色水晶，左侧有爆弹，取爆弹扔在水晶上，然后用手里剑多个锁定，先锁定入口旁的火把，引爆炸弹后出现通路。干掉出现的几个杂兵，沿着道路继续前进。走到底扳动开关，岩浆池里升起地板，现在就可以直接接触到红色水晶了。返回入口拾取爆弹，扔到水晶上，而水晶周围并没有火种，此刻需要将入口处的火把引火种到水晶附近的火把，利用手里剑多个锁定从入口一直引火种到目标火把，方法跟引爆炸弹相同，最后引爆炸弹出现通路。进入后再次扳动开关，然后原路返回，做升降平台到2楼，然后调查刚才从底下升上来的机关，中间岩浆出现了平台，跳跃到对面，手里剑多重锁定同时攻击2把闪光宝剑，开启大门后进入，终于看到了最后第3把宝剑，干掉怪物后取得宝剑回到3个跪女神石像房间，将最后一把宝剑放到石像处。剧情中整个圆地板升到顶层，同时封印的门打开。沿着楼梯走到底切入BOSS战。

BOSS TIAMAT： TIAMAT 开战初期会不断在空中飞行，喷吐火球攻击，此阶段需要拾取地上的爆弹，扔到它的身上，然后利用周围的火把引火种引爆炸弹。这里要求多个锁定的技术相当熟练才行。成功炸到BOSS后，他会摔落地面，这段时间可以近身攻击，注意BOSS落下和起飞的时候保持远离。同BOSS起飞后，会进行3次连续的俯冲攻击，使用快速Dash可以躲过。连续炸落2次后，BOSS开始在地面攻击。近身攻击它会使用爪子抓，远程喷火球，以及大跳跃火焰压，看好BOSS的动作都可以用Dash闪躲。这期间，BOSS会有特定概率冲上来顶主角，根据提示按B键将BOSS揍飞，然后快速突进近身，连续砍杀，如此重复最终击败这个麻烦的家伙。

胜利后主角获得道具“Heart of Chosen”，随后坐传送阵返回，剧情后与恶魔Vulgrim对话，通过Serpent Hole前往目标点，选择Y即可出发。

选择目标点“Cross Roads”，随后沿着楼梯一直向上走，在座传送，随后前往目标提示点，来到了前面交涉的场所Cross Roads，剧情后主角获得新的能力，可以变神为战神，LB+RT，有时间限制。

Drowned Pass

随后前往提示点，入口处有红色水晶，不过上面有个爆弹，利用左侧的火把引火种引爆炸开通路。沿着道路前进，走到3叉路房间内，跳跃到提示点方向的叉路上进入房间内调查开关，随后返回跳跃到转动的3叉路上，接着跳跃到提示点道路的入口，沿着道路前进。走到提示点吹动号角，剧情后依然是需要破除诅咒才能通过，根据提示寻找目标点进入完成任务。

任务1 Counter Killer： 限定时间内使用防御反击灭掉5个恶魔。具体方法，在敌人攻击的瞬间按RB防御即可，注意要用这招消灭怪物。

任务2 Warth Of War： 使用手臂消灭敌人收集Warth灵魂，集满后变身成为Chaos LB+RT，Chaos状态下杀掉30个人恶魔。

任务3 Defender： 保持至少1名不死战士存活。推荐大镰刀乱舞

任务4 World Of Pain： 这个点需要潜水才能到达，在水中按B可以下潜。任务要求不断拾取汽车扔砸死15个恶魔。



全部4个点的任务完成后，返回提示点吹号角，剧情后可以继续前进了。

Anvil's Ford

沿着管道前进，然后下水潜水穿越下水道，水中的怪鱼可以用剑斩杀。上陆后，攀爬右侧的墙壁，注意会有爆炸弹，远离一定距离即可。随后攀爬缆绳，跳落地面后左转沿着道路前进会遇到新的恶魔商店点。右转则是前往提示点，来到露天广场后发生剧情，切入BOSS战。

BOSS Black Hammer： BOSS属于力量型，主要攻击手段：2连拳击、跳跃砸击、跑步抱勒。注意用Dash闪躲，伺机攻击，另外可以变神Choas状态，打到一定程度，天使族出现，随后帮助巨人对付天使族，全灭后跟着巨人走到提示点大门前，他会帮你开门，随后一直跟着他走，最后会提示靠近他按B，巨人将主角扔到建筑物内，干掉全部的天使，沿着路前进，拾取边缘的爆弹，瞄准状态扔到对面的爆弹群上，爆炸后大桥落下，随后左转出门干掉1个天使，获得射击道具，RT射击，LT锁定目标。干掉全部的天使，沿着路前进，最后和巨人汇合继续前进。一直沿着路前进走到提示点，遇到了天使族女将军，剧情后切入BOSS战。

BOSS 炽天使Uriel： 破绽非常明显的BOSS，不停的近身攻击，看到她向天上飞，马上远离，等到她落下动作完成后，快速接近斩杀，如此反复轻松获胜。

The Hollows

胜利后在巨人的帮助下进入目标区域。进入后



走到底，跳入地面的洞穴，沿着道路一直前进，最终在建筑物大厅遇到了BOSS Griever。

BOSS Griever： 拾取地面的枪，拉开距离射击它的头部，注意用Dash躲避BOSS的射线。3次伤害后BOSS逃走，随后从大地图的左下方的门继续前进。

连踢2扇门，到达新的场景，跳入水中，潜水通过该区域大地图北面灰色的水路到达另一侧，然后攀爬到达北面的高处，调查平台的机关。最近的管道喷出火，远处的管道喷出了气体，接着需要用手里见的多个锁定将火种引到远处喷气的管道，成功后跳入水中，游到正中间有爆弹的平台，从下面将火种引到红色水晶体附近的喷气管道上，随后将爆弹扔到高处的红色水晶体上。接着再从刚才的道路再次到达机关的平台，跳抓右侧的缆绳移动到对面，接着在通过缆绳滑到水晶体所在平台。利用刚才引燃的管道火种，引爆炸弹炸开水晶，开门继续前进，走大地图最左侧的分支道路，途中会遭遇3只杂兵，轻松搞定后踢门而出。



前进途中注意左右2侧的小房间内有回复宝箱和“Abyssal Armor Piece”1个，干掉全部的怪物后封印解除。随后跳入地面的坑内，潜水根据大地图的线路前进，上岸后附近有个需要钥匙开启的大门，接着继续前进从另一个洞内再次入水，前进途中左转因为水流问题而无法继续前进，只有继续深潜向正前方游。注意途中右侧有个小的突起空间，浮出水面会发现棺材1个，开启后获得“Reaper”，对于收集灵魂有极大的帮助。一直游到尽头浮出水面上按，调查机关后，前面的逆向水流制造风扇被关闭，刚才无法前进的水路可以继续前进了。右侧还有个道具“Wrath Shard”，收集4个Shard就可以增强主角的最大怒气槽。随后原路返回走刚才左侧的水路，在尽头上浮开启棺材获得钥匙。

返回前面遇到的大门，用钥匙开门后进入。走到正中间被锁住的石像前，用大剑斩断铁链后获得新的武器“Tremor Gaunlet”，这把新武器可以破坏蓝色水晶。按方向键下可以在镰刀和拳套之间切换。随后会出现2批敌人，全灭后用拳套破坏蓝色的水晶，爬到被解开封印的平台上，开棺材获得钥匙，用钥匙开启房间内西面的封印门。进入后破坏蓝水晶潜水前进，在尽头上浮到达新的空间，根据提示要到达高处破坏蓝水晶前进，走到场地中间，调查机关，平台升起，然后跳到有闪亮提示的物体房间，将物体从高处推下，然后将物体拖到另一个无法直接跳上去的钢平台旁，借助物体跳上平台，扳动机关继续升起，随后再跳回前面升起的第1个钢平台上，调查机关平台降落跟底面持平，随后将刚才的物体拖入这个平台上，随后升起，然后将第2个平台降落，从第一个平台将物体用拳套打到第2个钢架台上，具体方法，按住B抓住物体后Y蓄力再释放可将物体打出。如此反复将物体打到第3个钢架台上，最后借助物体跳上蓝色水晶体所在平台。破坏水晶体继续前进，途中注意BOSS会从顶部用爪子攻击，



干掉全部的怪物后从左侧的小门继续追击。

返回前面有燃气管道的场所，有拳套破坏高处的蓝水晶，下面的水面下降，出现了铁轨平台，这里需要将大地图左侧轨道上的火车车厢，移动到右侧的轨道上，走到2楼有个开关可以左右移动中间部分的轨道，首先拼合右侧轨道，将平台车移动到轨道圆盘区

域，随后切换轨道到左侧，将平台车推到车厢所在另一侧区域，随后将车厢放置在圆盘上，调节开关将车厢所在的轨道移动到右侧。随后将车厢推到轨道北面的区域。

随后借助车厢攀爬墙壁向上走，着路后一直沿着路走，破除蓝水晶，沿着路直行，返回第一次跟BOSS交手的大厅，干掉全部的怪物后，从破除封印的门前进，上楼后破除南面的蓝水晶，来到有2个闪光宝剑石柱的水中，站在石柱上，进入瞄准状态，对准下面的亮点，向外跳跃漂浮状态发射手里剑，触动开关后石柱向上走，马上跳跃抓住石柱边缘，站在上升的石柱上等到石柱到达最高点，跳到对面的平台，踢门进入。

在有喷火柱场所，用手里剑将火引导到远处的红色水晶附近，然后沿着地图南面的小路走，在封印门旁发现了爆弹，拾取爆弹扔到水晶上，炸开水晶。随后沿着道路一直向前走，在圆形的场景，远处对面铁架台上会发现棺材。直接是无法跳跃到对面的，跳入水中潜水，



在大地图北面的小区域处浮出，头顶高处有个滑翔助力点，通过攀爬管道到达助力点旁，滑翔至最高点抓住周围的墙沿，移动到出口，眼前出现的是1个机关。扳动它发现左侧的齿轮被蓝水晶挡住无法转动，左转用拳套破坏之，随后继续前进，在灵魂宝箱的附近找到爆弹，使用爆弹引爆红色水晶，注意需要利用墙壁的多个喷气管道引火种到水晶附近。

炸开红色水晶，借助墙壁的攀爬点，来到西面的蓝色水晶体平台。2个齿轮都转动后，剧情中石柱落下，最底层注水，随后从中间直接跳入最底层，游到棺材前开启获得钥匙。返回前面的封印门，进入后将火车用拳套推向前方，堵住了怪物的触手，右转沿着路前进，途中遭遇剧情杂兵，全灭后有2个出口，北面的走到底有个棺材开启获得Hoardseeker，会显示主角周围的宝箱，以后收集道具就会很方便了，大家可以返回以前的地图挨个收集。随后沿着西面的出口走，干掉途中的杂兵，走到底扳动机关，水域的下面出现可以穿越的通路。

从另一侧下水潜水沿着水路走到底，上浮后上岸前进。来到空旷的场景，目标是远处对面的平台，直接跳入底部，在道路中部的北面有个蓝水晶，击破后水涌入，随后潜水从道路北面宝箱附近的分支小路游到底，到达一个封闭的空间，跳跃攀爬到达高处的平台，然后跳跃到对面，接着向上攀爬到达蓝色水晶平台，破坏水晶后再次注水，此时就可以到达对面的目标平台了。接着继续前进，随着水流被冲到底部，随后遭遇BOSS。

BOSS Griever：需要利用场景道具攻击BOSS的一关，场景内有个平台铁轨车，同时轨道上还有蓝色的水晶体，首先需要破坏蓝色水晶体，这个阶段的BOSS只会使用激光攻击，我们需要一面躲避激光一面破坏蓝水晶，不过要注意，被BOSS激光烤到的蓝水晶发红后，是无法破坏的。此时需要转移BOSS的射线目标，让变红的水晶不受攻击而逐渐冷却恢复原状。全部铁轨水晶破坏后，跑到平台轨车的提示亮点，抓住后用拳套攻击轨车进而撞击BOSS，第一次撞击后，请站在原地不要动，BOSS会将轨车反弹回来，注意此时不要接触轨车，等到轨车静止，再一次攻击轨车撞击，不过此时BOSS会撞击设施而落下石头砸主角，来回跑动就可以闪开。2次撞击后BOSS倒地，快速近身，用拳套攻击BOSS身上蓝色水晶球，破坏水晶球后，露出心脏部位，攻击大概2-3个连击，迅速后撤，注意不要接触平台轨



车，恢复过来的BOSS回召唤飞虫，用镰刀的空中回旋技能跳跃中按住X不松，可轻松摆脱围攻，这一阶段BOSS不会进行任何攻击。当虫子被消灭的差不多了，BOSS会继续开始喷激光，我们就继续用轨车撞它，如此反复大概3个回合，剧情后干掉BOSS获得它的心脏。

随后剧情中从巨人铁匠处获得手枪，按RT就可以射击。随着沿着路一直返回提示点，途中会遇到以前无法破坏的蓝水晶，破坏后获得道具"Wrath Shard"，最后返回提示点，剧情后获得新的能力Chronomancer，可以延缓时间的流动，接下来的目标是Stygian。

The Dry Road

沿着路走带新的提示点，破坏蓝水晶前进，随后的途中右侧会有机关和时间延缓机关，先调查机关，再触发时间延缓，这样大铁门就不会很快落下，通过铁门。沿着路走到底，攀爬墙壁上去，随后一长段直行道路，走到底前方是一条深渊，墙壁上有攀爬边缘，但是中间有红色的水晶妨碍，道路的右侧平台上有爆炸弹，无法直接跳上去，头顶有个爪子怪物抓了个货箱，攻击爪子怪，箱子落下，随后跳跃抓箱子的边缘，跟着箱子一起被爪子怪升起，然后跳跃到爆弹的平台，炸掉水晶，走到右侧底，跳跃滑翔抓住边缘移动到提示点。



接着会遇到深渊上有一条缆绳，而顶部有3个爪子怪，用手里剑多个锁定一起攻击3只爪子，随后快速跳跃抓缆绳，快速移动（RB）到左侧的攀爬媒介上，随后一直攀爬到对面的管道内。

The Ashlands

前进途中来到了沙虫所在，用手里剑攻击上方的时间机关块，时间延缓后穿过沙漠。干掉3个天使兵继续前进。落入底下走到外面后，系统提示要攻击右上方的时间机关，右转走木桥，走到中部进入设施内部，从内部的攀爬媒介攀爬到对面，落下后调查圆盘机关，无法攻击到的时间机关落下，返回入口处，攻击机关，时间静止状态跑到西面的蛇形陆地上。随后沿着路前进，途中剧情会有怪物从木塔上滑下干掉怪物后，滑翔到木塔，从外围攀爬到最高处，干掉守卫调查机关，时间机关落下，随后从2层内侧攻击时间机关，顶部的转刀速度变缓，然后快速从内壁的攀爬到右侧的高层，从那里向塔外滑翔抓住墙壁的媒介，随后沿着路过桥前进。走到底，从外围攀爬到塔的顶部，干掉全部的



怪物，然后攻击时间机关，时间延缓后，拾取地上的爆弹，快速从爬上来的地方跳下，然后右转前进，随后将爆弹扔到木塔内部的红色水晶上，爆掉水晶后爬回高层，调查机关将时间机关放下，随后返回底下攻击机关，然后内侧墙壁躲避转盘刀快速到达内部高处，然后走到外围，从外围墙壁攀爬，随后向左侧移动，着陆后就可以通过目前前往另一个木塔的最高层了（绕过了障碍）。干掉怪物，调查机关放下时间机关，随后返回2层内侧。

同样是延缓时间攀爬墙壁到达对面的高处平台，然后从外围爬到塔顶，干掉2只怪物后，调查机关，底下的钻头升起，跳入钻洞，潜水游到大地图东面上浮，上路后沿着道路前进，在头顶有若干爪子怪的场所，破除左侧的蓝色水晶，利用出现的箱子，推到爪子怪下面，随着箱子一起上升，然后跳跃到蓝色水晶所在平台，破坏水晶后，出现时间机关。在道路的前方顶部有红色水晶，右侧分支有炸弹，但是在右侧道路的入口处有1个爪子



怪，无法用枪攻击到，所以需要攻击时间机关，在时间停止的时间内，跑入右侧分支拾取炸弹，然后再跑出来扔到红色水晶上，引爆炸弹后，石板落下，同时右侧出现出口，通过石板跳跃进入。随后下水游到尽头，爬墙壁到达顶部。随后沿着道路前进，进入洞窟内剧情遭遇敌人，全灭后走到右侧高处的门。随后面临的是有沙虫的一片沙漠，一旦踏入沙漠区域，就会被沙虫吞吃，这里需要等到沙虫远离后借助场景之间的木平台移动，最终来到提示点。

进入洞窟继续深入，干掉出现的杂兵，注意新敌人爆弹兵，喷射攻击我方的爆弹，可以被用来反击敌人。随后可以拾取爆弹枪，沿着木桥前进途中，远程射击干掉远处的敌人。沿着道路边走边清理杂兵，这里的敌人数量众多，所以要小心应战。一直沿着道路走到最高处，最后滑翔到达新的区域，类似斗技场的场所。

沙漠斗技场

首先面临的是死亡骑士，主要攻击手段：冲刺攻击、用剑砍和马踩，其中冲刺攻击有短暂的静止准备时间，看到了马上准备Dash回避，等它冲刺完结，对方会进入片刻硬直，冲上去砍就行了。看到马前蹄翘起，马上远离。随后是大量的杂兵和巨兽，没什么好说的，变身吧……干掉全部的杂兵后，BOSS出场。

BOSS 死亡骑士：稍微强力了点的死亡骑士，除了冲刺、马踩外，增加了冲击波，难度不算很大，冲击波只要回避就行了，其冲刺后依然有很大的破绽。攻击一段时间后，剧情进入第二阶段战斗，步行的BOSS，招式方面快速了许多，注意回避，冲击波方面经常会连续释放，注意闪躲。胜利后，BOSS坐骑用非常诡异的土遁之术进攻，随便的回避攻击几次，进入剧情，剧情后主角有了自己的坐骑。LB+RB可以召唤或者送回坐骑。骑马状态宝剑的攻击力变得很强大，全灭围攻的怪物后，从打开的门返回前面有沙虫的场景，切入BOSS战。骑马状态，按RB可以进行加速状态奔跑，利



用手枪攻击BOSS的头部，BOSS靠近后发动RB快速闪躲，几个回合后BOSS倒地，靠近按B灭掉它。

随后通过打开的门继续前进，随后下水潜水游到东面上岸，来到提示点发生剧情。由于处于沙漠区域，所以可以召唤坐骑了。砍杀一阵杂兵，BOSS挣脱了捆绑，正式开始BOSS战。

BOSS Stygian：整个BOSS战共有2个阶段。

第1阶段：需要斩击它的头部的铁罩笼，注意用马的加速闪躲BOSS的快速冲。

第2阶段：破坏头部铁罩后，和前面一样，用枪攻击BOSS露出的头部，BOSS除了前面沙虫具有的攻击方式外，还增加了分身小沙虫技能，不断的奔跑挨个射击即可。最后BOSS倒地，靠近按B本关结束。返回提示点处，剧情后，将要去获取最后1颗心脏-Silitha。

Ashisland

通过传送阵，来到离目标点最近的区域，随后走到提示点，剧情开启灵魂之桥，骑着马可以直接飞跃到对面，到达新的区域。沿着道路前进，在尽头发生

剧情，主角被蜘蛛们活捉。

Iron Canopy

剧情后连续按B挣脱蛛网。沿着路走入东面房间内，房间中有绳索一根可以到对面，但是绳索上面有蜘蛛无法通过，另外需要破除左侧的蓝水晶，移动棺材作为垫脚才能够抓住缆绳。房间左上角有时间机关，先将棺材推到缆绳下，跳上棺材，然后用手里剑攻击时间机关，随后快速抓缆绳移动到对面。沿着路前进来到外面，穿过桥后剧情桥断裂，右侧的封印门爬墙可以过去，但是现在无法打开。沿着道路走到底，撕开左侧蛛网进入。房间内左侧蓝色水晶破坏后发现机关，搬动机关，随后走右侧爬柱子到最高层，从吊着的铁杆上跳跃到对面，开启棺材获得本场景的地图。随后首先清除悬吊铁杆下面的蜘蛛巢，站在铁杆的一端，因为重力另一端翘起，随后使用手离剑攻击左侧的时间机关，静止时间后快速移动跳跃到最高层，开启棺材后获得钥匙。



返回前面无法进入的封印门，进入后的房间内中间顶部有个爪子怪，破坏水晶可看到1个棺材，将棺材移动到中间处，和棺材一起被抓到空中，翻身跳到高处的木板上，这里有个宝箱可以获得"Wrath Shards"凑齐4个可以提升最大技能槽。

随后返回下层，此时应该注意到在脚下有只蜘蛛一直跟着你，从底层地面的角落跳下，注意墙壁上有攀爬边缘，但是这只蜘蛛会阻止主角通行，用枪攻击被爪子怪吊起的棺材，剧情会将那只蜘蛛震落，趁此时快速爬边缘通过，到底后翻身跳跃滑翔着陆。沿着道路前进，干掉出现的新怪物绿色骷髅，进入解封的洞内。剧情提示墙壁上有阻止前进的怪物，调查旁边的机关，左侧的升降台落下，然后将底层放有爆弹的物体推到升降台上，然后从墙壁爬上去，调查机关，升降台上升，爆弹也跟着上来了。随后将爆弹石台推倒边缘正对对面，从后面用拳套将石台和爆弹一起打过去，随后将爆弹石台移动到旁边的升降台上，爬墙壁注意伸出的手臂，等到其间歇时候，快速爬过，到达高层后，调查旁边的机关，升降台升上来，然后拾取爆弹，炸开这一层的红色水晶体。



进入后遭遇剧情杂兵战，出现了新敌人火焰石怪，对方的基本攻击方式有3种：2连砸范围火焰、近身抓、冲撞，其中2连砸快速回避，近身抓如果被抓住，连续按B可以扭转劣势，同时可以获得很好的攻击时机，冲撞前奏时间很长，对方会静止不动，面朝主角，此时绕着圈子跑就可以了，冲撞后的怪物会陷入硬直期，这也是攻击的好时机。全灭怪物后，通过封印门继续前进。沿着道路前进，空旷的空间右侧有个巨大封印门，无法进入。走左侧，沿着道路前进，地板塌陷跌落。从侧面小门出去走到底，攻击被束缚的石像头获得了新武器"Abyssal Chain"，按RT可以抓住物体或者敌人。随后切入剧情小BOSS战，没什么难度，躲避它的爪子乱舞即可，胜利后，大封印门解除1个封印。

进入东面的小门，系统提示用新获得的锁链攻击顶部的蓝色机关，向南面走，转身就会看到机关，瞄准状态RT发射，荡到对面后按跳到达对面平台。随后在瞄准可攀爬的墙壁，利用铁索抓住墙壁向上走。跳落来到空旷的房间，房间东面有铁索可使用的摆荡点，东面区域走到底通过红色的摆荡点获得碎片"Abyssal Armor"。接着需要翻身连续使用铁索荡到西面的高层平台上，而西面平台前的顶部有2个爪子怪，荡过去就会被抓住扔出来，这也是为什么附近会有个时间机关的原因了，先攻击机关，然后空中连续摆荡到达对面平台。开启棺材获得钥匙，返回房间西面的封印门，注意门左侧有个宝箱。



进入新的空间，眼前有3个红色摆荡点，抓住1个后改变角度在抓另1个，到达大封印门前，右转跳入洞窟，走到大厅切入小BOSS战，和前面那只比较相似，不过多了硬壳，首先由铁索攻击它，硬壳就会脱落，接下来就是普通的打法了。胜利后继续前进，返回前面那只无法消灭的硬壳蜘蛛处，消灭后第3个封印解开。

随后从这个场景的最高处北面的出口，通过铁索返回最初的起点附近。走到大地图提示的蓝色蜘蛛标记房间，最后1个蜘蛛在房顶，用铁索攻击就会落下，随后跳入洞窟内干掉它，大封印门4个小封印解开。沿着道路走，遭遇小BOSS。

BOSS吸气蜘蛛：该BOSS需要使用铁索抓取高空吊着的丝茧，等BOSS吸气的时候扔到它嘴里，此时它就会吃茧，绕道它的背后，攻击它的臀部。BOSS的基本攻



击手段，连续跳压、冲撞，跳压可以用2段跳回避，至于冲撞绕着外围跑就可以了。BOSS在臀部遭受攻击1组连击后，它会立刻连续3次跳压，随后是冲撞，冲撞完毕开始吸气，我们就在这个时候拾取丝茧扔入其嘴中，如此反复3个回合即可消灭它，胜利后大封印门封印完全解开。

随后根据提示前进，消灭杂兵，通过滑翔助力点和铁索抓取点前进，注意在滑翔助力点处反方向飞，就可以获得宝箱道具"War's Glory"，相当强大的武器辅助宝物。

进入解封的大门后，沿着路前进，在前方有深渊的地方，用铁索抓住左侧的墙壁攀爬移动，随后从顶部落下的同时按RT抓住前方的铁索抓取点。最终来到了BOSS所在场所，蜘蛛告诫主角，收集全部心脏将给主角带来更大的危机，主角自然不会理会一只蜘蛛的独白。

BOSS Silitha：BOSS攻击方式2个阶段：

第1阶段：瞬移攻击，躲避方法，站在正中间，LT锁定看着它瞬移，一旦它近身准备攻击，马上松开LT连续2次Dash闪躲。等它数次瞬移平静后，马上用铁索对准BOSS释放，直接飞到其头部连续攻击，注意BOSS静止的时间有限，这也是为什么要把回避BOSS攻击的场所定位在正中间，可以及时发起反击。



第2阶段：BOSS趴在房顶，释放可用铁索抓取得抓取点，等到抓取点红色，用铁索上去，然后马上对准BOSS释放，靠近后连续攻击，就这样BOSS被消灭，取得了最后的心脏。随后沿着提示点方向返回，与目标对话后进入传送阵，沿着路走到底，与死亡天使对话后从东面的门继续深入。

Black Throne

接下来是一个机关门谜题，有几道门，攻击门上的闪光宝剑可以控制该门打开或者关闭，首先需要从第1道门的右侧绕到1道和2道门之间，手里剑攻击第2道门的机关，然后绕回1道门前，从中间的路前进，随后左转上楼梯，楼梯终点的门是关闭的，从门内直接攻击门外控制楼梯上门的机关。最后从高处攻击最后一道门的控制机关即可。

露天的场景，干掉新出现的怪物幽灵剑士，然后调节左、右2侧的机关，将前方顶部的翻板全部调成抓取点朝下，借助铁索到达对面。进入建筑物内部，走到提示点干掉全部的怪物后，地面出现大坑，砍断石像铁链获得新的武器"VoidWalker"，可以制造传送阵，剧情后用"VoidWalker"攻击高台阶上的传送阵圆盘，然后攻击台阶左侧的圆盘，跳入左侧圆盘地传送阵到达高台上，沿着路走到底，开启右侧墙壁的传送阵，然后蓄力开启地面上的传送阵，从墙壁进入，当从地面的传送阵出来的时候滑翔到高台上。然后反身攻击2层远处的传送阵，开启后，从底下的传送阵进入到达2层对面。走到底，



开启墙壁的传送阵，眼前出现了红色水晶，拾取地面的爆弹，炸掉水晶，随后传送到刚才墙壁侧面的传送阵升到最高处，进入传送阵抓住墙壁。沿着会消失的石桥来到了滑翔助力点，连续2个助力到达高处平台。接着又是同样的借助传送阵高跳跃，注意上升到最高点反身抓墙沿。

BOSS 机器人第1战：走到露天广场，遭遇机器人BOSS，需要利用传送阵的高跳跃跳到机器人顶部的圆盘上，BOSS的攻击手段有：旋风锤、电锤重击，电锤重击后的硬直时间很长，两种攻击都可以用Dash回避，注意要将BOSS尽量引到冲送阵附近，利用蓄力的传送阵跳跃到其顶部按B，机器人暂时休克，随后连续的攻击2回合，迅速撤离，接下来是BOSS的爆走旋风锤，等到平静后，再重复上面的步骤，重复3次后，走到BOSS前按B将其砸烂。

胜利后出现了横向的光柱，首先开启跳跃上来的入口墙壁上的传送阵，然后跳回底下，开启白色光球对面的传送阵，光柱被导过来，击碎光球后出现通路。随后关闭通路旁的传送阵（LT），沿着新出现的道路走到底，又是一个光球，开启对面的传送阵光球激活，



走过去调查下面的机关，平台落下回到了前面获得"VoidWalker"的场景，应该大家还记得这个场所大门上有个光球吧？目标就是将光柱照到那里，其实就是直接开启顶部的2个传送阵就行了。光柱照射机关启动，大门打开。进入后全灭杂兵，开启光柱照射的传送阵，然后利用铁索到达对面平台，对面的大门上有个光球，而反面刚好有个传送阵，开启它后光柱照射到了光球上。

接着返回了前面上下移动门场景，头顶上光柱的指向的传送阵先开启，然后走到入口处的光球附近，将第1道、第2道上升或者放下，让们中间的圆洞完全对齐畅通，注意第3道门不能动因为有光柱。畅通后会发现刚好有个传送阵对着入口的光球，过去开启它，大门再次开启。返回大厅发生剧情，剧情后借助侧面的传送阵爬上转动的圆平台，沿着平台一直走到没有路的地方，跳跃到大地图东面有门的平台上，开门进入调查机关，平台上升，消灭途中的杂兵，升到顶后进入开启的封印门。接着面临的是会不断出现消失的平台，首先干掉全部的飞兽，跟着平台走到北面的固定平台上，然后看好移动平台的路线，提前开启远处的2个传送阵，跟着平台走到下面的传送阵旁进入到达高台，开高台上的门继续深入。

露天场景右侧有可接触到的传送阵，前方是一个移动巨石柱，石柱上有个传送阵，开启石柱上的传送阵，开启门旁的传送阵，瞄准传送阵内的影像，等到出现另一个石柱的传送阵后直接射击。等到第2个石柱

到达对面时，进入大门旁的传送阵即可。随后消灭杂兵，开门前进，开启棺材获得钥匙，剧情中出现怪物，并且地面开始坍塌，要尽快干掉所有的怪物才能解封印离开这里。接下来的场景是有3个可升降的吊台，同时出现了2个鬼头石像。基本思路是利用传送阵将石像推入吊台内，吊台下降后跳跃到吊台内，踩着石像可以利用吊台顶部的传送阵到达另一个吊台，随后将原来吊台石像在传送走，再跳到上升中的吊台顶部，如此反复，3个吊台依次降低升高，最终来到顶层。利用钥匙开门进入，通过助力点飞翔前进，右侧的蓝色水平破坏后可获得该迷宫的宝物地图。接下来又是一个相当巧妙的谜题，走到尽头有滑翔助力点的地方，其顶部有个传送阵，开启这个传送阵和途中地面上的传送阵，利用助力点跳入传送阵后，依靠辅助力量滑翔到高处，走到底调查机关上升，眼前终于出现了第2个光球和机器人BOSS。



BOSS 机器人 第2战：这次的机器人和前面那只攻击方式完全相同，唯一不同的是地面上的传送阵被封锁了，引诱机器人使用电球重击砸掉传送阵的铁栅栏，接下来就完全和前面相同了，胜利后光柱出现。开启光柱照射的传送盘传送，调查机关落下，开启最近的1个传送阵后，接下来是多个镜面反射，注意最后3个镜面，需要用手里剑多个锁定攻击才可以。

看到机关上访的光球闪光后，调查机关落下，来到3个吊台的场所，每个吊台下面都有镜面，首先开启光柱指向的远处的传送阵，随后跳入最底层，移开大地图右上方位的石像头，接下来需要把光柱走向上方的吊台降下来。开启该吊台的传送，将石像推入侧面的传送，吊台落下，然后从最底层瞄准最高层的光柱照准的那个传送盘，开启它，光柱导向成功。接着是2个移动的大石柱场景，首先开启侧面的传送阵，然后开启近处的移动石柱的传送阵，当2个石柱接触时，通过侧面的传送阵开启远处的石柱传送，石柱转过去就会激活对面的光球。消失平台的场景，首先开启光球旁的传送阵，然后开启对面入口处右侧的传送阵，接着跟着出现平台走，依次用手里剑攻击3个镜子的宝剑机关。



沿着路走到底，调查机关，平台下降，光柱成功引导到了大厅，但是转盘外侧的传送阵被红色水晶挡住了，在地图南面的高台上有爆弹，从转盘上跳跃过去，用爆弹炸掉红色水晶，随后开启传送，接着开启转盘内侧骷髅头后面的传送阵，如此光柱就会转到一定程度击中骷髅。剧情后，通过大地图的左下角2个传送阵弹到高处同样有2个传送阵的平台，接着传送阵到达大地图南面平台上，开门进入。走到底前往有上下移动的石柱挡路，首先开启远处石柱的传送阵，然后返回途中的传送阵开启后，看着阵内出现另1个石柱传送阵的时候，开启之，随后跳入到达石柱的另一侧。



沿着螺旋楼梯走到底，地面上有个传送阵被红色水晶挡住了，继续前进，转动的红色石柱上有个传送阵，借助它可以到达对面，随后反身解除传动石柱的传送。开启旁边的传送，接着用铁索抓取墙壁上的爆弹，瞄准红色水晶扔进传送阵，爆弹会通过红色水晶房间的另一个传送阵到达红色水晶体上。水晶体被炸掉后，平台上升到螺旋楼梯的顶部，并且提示高处有平台。返回螺旋楼梯走到顶，蓄力开启升起的传送阵，返回最底层，进入底层的传送阵，被推上高处的平台，开启棺材获得钥匙。接着原路返回大厅，通过转动的石环不断向上走，跳跃到有封印门的平台上，开门进入，调查机关平台上升，干掉杂兵，到达顶部沿着路前进继续调查机关。

干掉全部的杂兵，铁锤骷髅的弱点在于它用铁锤攻击后的硬直时间。来到露天场所，和前面的机关基本相同，不同地方在于另一个石柱上多了红水晶，起点这边墙壁上有爆弹，用铁索获取扔到水晶上，炸掉后蓄力开启第2个石柱的传送，等到它到了对面静止，跳入传送，着路后等着平台移动到对面再跳下。干掉几波杂兵，进入大门。接下来的房屋内，大地图左下角传送阵开启，然后走到左上角，开启传送阵，然后手里剑攻击闪光机关，传送阵落入水里，这样水就通过传送达到了左下角。游过去调查开关。大地图正西铁门内有个机关，启用中间正对这个房间的大支柱顶部的传送阵（蓄力），从有水的传送阵跳入，被推入无法进入的房间，调查机关，平台上升，随后前进遭遇机器人BOSS。

BOSS 机器人 第3战：环境与前面2个有所变化，传送阵都被放置在墙上，基本思路是从下面的进入，从高处的出来落到机器人身上，其他完全相同。胜利后光柱出现，启用光柱接受端的传送，然后在启用右侧的传送，左侧的门破坏进入。随后取消右侧的传送，左转走到底，开启传送，调查机关，平台落下，随后用手里剑攻击第二面镜子机关，光柱射中入口的光球。两个移动石柱的场景，开启大地图右下的传送，跳上移动平台开启对面石柱的传送，然后返回第一个开启的传送阵前，通过转送开启另一端的传送，光柱成功引导。



场景，剧情中顶部出现红色水晶柱，水晶柱上有2个传送阵，将2个全部启用，随后前往大地图东面的房间内攻击时间延缓机关，快速跑回来攻击红色水晶柱上的蓝色机关，随后马上跑近北面门旁的2个机关，用多个锁定一起攻击，光柱被引导到另一个光球上。通过右侧的滑翔助力点到达外围平台，走到底借助2个传送阵到达高台，随后走到外围启用红色水晶柱顶部的传送阵，随后利用传送阵跳跃可以获取中间最高点的怪物艺术品。手里剑开门通过，走到底调查机关平台落下，开门来到大厅，分别启用石环外围和内侧的2个传送，天使的束缚完全解脱，剧情后进入中间的圆盘底层，走到底坐升降台降落，随后切入BOSS战。

BOSS Straga：BOSS的基本攻击手段：3连砸、横扫、召唤小兵，而对战BOSS的地面有2个传送阵，另外BOSS的铁锤上也有关键的1个传送。3连砸、横扫都使用地面2个传送阵回避，当BOSS3连砸完毕后，铁锤会有一段时间静止，此时瞄准状态开启铁锤上的传送，随后从地面进入，铁锤上钻出，达到BOSS的背后，靠近红色圆圈按B，BOSS随即倒地，对准其头部连续攻击即可。如此反复3个回合胜利，如果召唤小兵，就全力歼灭杂兵后，继续攻击BOSS。



胜利后剧情，来到最后的关卡场景。前进几步发生剧情获得"Mask Of Shadow"，按RT与自己的影子对决，注意回避旋风斩击，如果影子变身，那么主角也变，胜利剧情后，面对无路的悬崖，RT使用面具，出现隐藏的道路。沿着路走到风暴中心，发生剧情，剧情原路返回，剧情后进入传送点。

接下来要收集全部的7个Armageddon Blade宝剑碎片。剧情后沿着路走会获得第1个。其余的分布在整个地图的各个角落，进入区域大地图可以看到，通过Serpent Hole 传送到各个区域距离最近的点。

Cross Road 位于建筑物平台上，戴上面具可以看到地面上的滑翔助力点，通过助力点到达平台，沿着路前进，再次利用助力点飞向铁索抓取点，空中切换铁索，抓住后荡到对面平台，沿着路走到提示点获得第2个。

Drowned Pass（左下方位），从旁边的房子上到2楼，戴上面具会看到头顶上有个铁索抓取点，通过铁索到达房顶，跳跃到另一端获得碎片。

The Dry Road（中间位置），途中会遭遇女天使将军

BOSS 炽天使Uriel：BOSS的攻击手段有远程飞剑、回旋斩、空中落雷斩、剑雨，贴身用空中旋风斩压制她的行动，剑雨可以留意光柱，不断回避即可，胜利后继续前进。剑碎片就在废弃的房屋内。

The Ashlands（区域地图北面），借助马跳跃到平台上，然后绕到内部，戴面具会看到高处有爆弹，用铁索抓取1个扔到右上的红色水晶上，随后利用手里剑引导左侧火把到爆弹上。随后从外围一直向上走，前方无法跳跃的缝隙，戴面具会看到有红色的铁索抓取点，荡过去后走到顶获得宝剑碎片。

The Choking Grounds 区域右面，从宝剑碎片所在建筑物旁的洞窟跳下，然后借助滑翔到了高处平台，戴上面具看到红水晶上面有爆弹，从旁边的火把引爆，随后攀爬向上，随后在看似无路的地方，利用铁索抓住高处墙壁的攀爬区域。在房顶获得宝剑碎片。

Broken Stair（最右位置），经过一连串的助力滑翔，到达建筑物顶楼获得。



至此，全部7个碎片获得，返回提示点与Ulthane对话，坐传送前往区域地图最左边的区域。找到铁匠后与他对话，剧情后宝剑修复。主角获得了强大的武器"Armageddon Blade"，随后座传送前往最北面的区域，途中戴面具可以看到地面的助力滑翔点。找到了天使和他对话，剧情后切入最终BOSS战。

BOSS Destroyer：共有2个阶段，第1阶段，BOSS为龙身，此阶段需要骑马和其进行正面冲杀，BOSS的普通攻击使用爪子抓，其攻击前出招的爪子会变红，注意它的变红爪子，从另一支未变色爪子的角度攻击它，砍中一次后BOSS即会倒地，随后冲上去狂砍。



BOSS起身后，迅速离开，BOSS会飞上天空压击主角，这里虽然无法看到BOSS，但是可以依靠龙的叫声来判断躲避的时机，开始咆哮代表马上就要攻击了，此时马开加速就可以完全躲避了。到达一定伤害程度，交锋时会提示按B键，随后在空中连续按B就可以了。

第2阶段，BOSS的攻击手段比较多样：远距离的斩波、近距离连斩、空中大斩、跳八字斩。近身攻击BOSS多半会使用面朝所在方向的空中大斩，等他跳起来迅速Dash到侧面，等其落地后迅速攻击。BOSS受到攻击后，会飞到空中，扔出3个石棺材，扔出瞬间Dash躲避即可。当达到一定的伤害后，BOSS开始瞬移攻击，此时最好的方式，不停的按LT锁定BOSS，看到BOSS落地后浑身发黄光，马上Dash闪躲，随后攻击，如此反复，战斗期间还会有剧情交手，连续按X键，最终主人公终于消灭了叛徒，游戏的最终可以看到更多的Horseman从天而降，更激烈的战斗在等待着大家！

奖杯难点剖析
冲击白金前的准备

作为第一款对应奖杯系统的最终幻想正统续作，获得白金奖杯一定成为很多玩家的目标。在所有对应奖杯的RPG类游戏里，《最终幻想13》的白金难度居于中等，他既不会像《白骑士》那样需要耗费几百个小时去刷，也不会过于轻易让你获得白金。冲击此作一般从放入游戏直到获得白金，耗时在90-150小时不等，合理的进程安排决定着耗时长短的关键，所以对于仍然在主线流程里的玩家而言，如何安排好后面的步骤至关重要。

笔者建议的路线是先走主线流程，一直发展到11章，初到大草原时接一下D级任务。如果前期没有刻意回避战斗的话，在人物HP上限打到2500左右的时候可以尝试去打一下坑道口那两个正在打架的怪物（莫比斯王和白狼），他们会带来6600点的cp，由于这场战斗必定以奇袭开局，只要确保莫比斯王没有变身，一般都会较轻松赢得这6600cp。Lv4主职业盘将近完成时可以发展剧情，直到第二次击倒教主，在登上飞船前强烈建议留个存档，继续回到草原去刷CP和做任务。十二章的敌人实力全面上升，如果没有足够的任务强度的话，过程中会比较的艰难，而且十二章起敌人身上掉落的道具很多都属于不错的换金道具，回避掉比较可惜。所以建议玩家在十二章之前尽可能把主职业全部练满。冥碑任务中55号尽量早地去完成，获得CP两倍的饰品后会让你急剧加快练级的速度。打法上以香草的即死为主要手段，多试几次，只要使大臭花即死成功，剩下的小敌人可用召唤兽骑乘模式的必杀一举歼灭。

当主职业刷满后，可以不必在草原留恋了，因为这个晶球盘所需要的CP点数倍数上升，可以继续发展剧情，通关之后读取进度，开启了lv10的晶球盘再继续完成全冥碑任务五星评价的挑战以及刷钱为收集全武器全道具做准备。

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

关于本作奖杯的难度，一枯梗认为不能算低，但也绝对不高，只能算是中等，平均时间80-90小时就可达成白金。对奖杯和成就有一定了解的同学都清楚，有时个别条件的达成还是有着一定的技巧和门道的，比如这次的全装备的金杯，重新开一个存档将物品全部卖掉来专攻缺少的东西，达成后再读取回来等等。

通往白金的道路向你敞开 部分难点奖杯取得方法一览

すべてを超えし者 金杯

英文奖杯名：L'Cie Paragon

所有冥碑任务完成五星评价

这个金杯是所有将杯中难度最高的一个，如果能的获得这个金杯，可以说《最终幻想13》的白金等同于纳入囊中。由于武器的改造度、装备上增加攻防能力的饰品都会缩短目标时间，所以请牢记一个原则：猛攻是你唯一的出路。

不少玩家都把希望寄托于完成任务64后得到的金时计，然而金时计所增加的战斗目标时间不足10%，在武器装备影响的时间修正下作用及其有限，所以关键还是要靠人物的进攻输出能力和打法。以下举出几个较高难度任务的五星打法，从中可以看出一定的规律。

任务17 未亡人を支える思い

冥碑地点：アルカキルティ大平原・北部高原

目标地点：アルカキルティ大平原

目标时间：32-38秒（达成五星评价时间28秒以下）

由于这一任务时间极为紧张，加上敌人拥有吹飞我方的能力，所以反而比很多A级的任务更难完成五星的评价，常规的打法根本无望在15秒内打出BREAK。有人尝试用香草的即死来取巧，但成功率实在太低，而在此时限内，即便香草没有受到攻击，也只来得及发出三次即死魔法，仍然无法解决问题。笔者的心得是让参战三人全部装上LUCKY BREAK（相同种类的增加ATB饰品装两个以上，或者装备“不可BREAK”武器之后和其他饰品产生连携效果后得到），以abb或者jbb阵型对其猛攻，如果主控是芳的话，攻击两下后按X跳回回避掉敌人的吹飞技。只要在15秒内打出BREAK，那么就一定能获得五星评价了。这种打法也有一定的幸运成分，但比即死成功几率高得多。任务31和17的打法基本一致。

任务51 空色の真如・凶刃の死将（泰坦试炼终极任务）

目标时间：14-16分钟（达成五星评价时间9分钟内）

这个任务难倒了不少人，其实是因为忽略了敌人一个特性，他主要的物理攻击手段目标都是单体。此战建议以芳、lighting、snow三人出战，用烟雾加好我方状态后开场JBD，手动给对方降防降魔防，随后切换至ABD阵型猛攻。由于SNOW的擅长职业是D，主副职业全部升满后HP30000，如果再装上两个加物防的饰品，那么就算对方到达第三状态拔出无双剑，“一切虚无”给SNOW造成的伤害也不过数千。而一直采用防卫的SNOW会吸引敌人90%以上的攻击，另两人只要负责不停的攻击即可。正常情况下，可在8分钟左右完成战斗，顺利获得五星。

任务62 纯白の真如・意志の盾

冥碑地点：アルカキルティ大平原

目标地点：アルカキルティ大平原（陆行鸟必须）

目标时间：12分30秒（达成五星评价时间8分钟左右）

面对两个有着超高风、雷魔法攻击力、同时魔攻对其很难奏效的敌人，这一战给我方配备上风雷防御属性的高级饰品是必须的，在打法上依然要依靠同时三人LUCKY BREAK的偶然机率来获得集中击破一个的先机。战前的进攻防御强化烟雾弹必须，进入战斗后第一时间用J给对方弱守弱心。给己方回复HP可依靠全员加血的TP魔法，而尽量不要改变进攻阵型。如果两次全员回复HP后仍然没有打出LUCKY BREAK，那么基本就可以REATART了，因为接下来切换回复阵型会耗费太多的时间。

任务64 再临の死将・亡都に新生せし翼

冥碑地点：ヲルバ乡 铁道桥迹

目标地点：ヤシャス山・亡都パドラ

目标时间：15分钟左右（达成任务五星评价的时间需要在9分钟左右完成）

作为最后一个冥碑任务同时身为死将之首，敌人的实力无疑是超强的。1584万的HP加上拥有足以令我方全灭实力的必杀技“魔旋风”，如果以常规的攻防手段是很难打出五星的。这一战我方真正的主力并非攻击手段，而是放毒。中毒之后每一秒会扣除对方2万的HP，所以只要保证让对方一直处于中毒状态，那么即便很少攻击，都应该在8分多钟的时间内结束战斗。阵型安排JJB、HHH、ABB、DDD、JJE、ABH。加好状态后JJB开场，第一时间给对方加上毒，随后降防降魔。由于敌人切换到“金城铁壁”非常频繁，所以一般情况下都可以支撑到这一时刻再给我方回复。进入“金城铁壁”后用HHH最快速度在两轮内给己方回复，随后切换至JJE，手动选择毒魔法，光标停留在敌方而不要按下，看准对方解除防守状态后第一时间按下，以求再次令其中毒。2TP全员回复的魔法尽量延到我方全体红血再使用，只要保证对方一直处于中毒状态，那么五星评价唾手可得。

运命の覇者 金杯

英文奖杯名：Superstar

最后一战达成五星评价

最后一战的关底实力并不强，相当于冥碑A级任务中下游的程度，然而要获得五星评价却不那么容易了。

第一形态不必多研究，基本第一遍流程时都可以达到。第二形态以abb、abh为主要阵型，同时都以jbb来给对方降防降魔，hhh快速回复，开场前ddd防御全员魔法攻击。还是那句话，进攻是最好的防守。

第三形态完全看我方BREAK的速度，所以不要犹豫，以bbb阵型不顾一切，最快速度打出BREAK。

建议这个奖杯最后取得，与白金一同解锁。

□文/Silence

CHECK

豆知识1：

全武器全饰品获得奖杯要求条件是所有装备只要获得一次即可，利用这个特性多保存一个进度，对照本刊或日站上的全武器饰品列表，每升级完成一个装备都可以卖掉，以此追求资金回收。能大幅节约刷钱的时间。

豆知识2：

重复挑战任务63，主副职全满后，击倒金刚龟只需要90秒左右，加上接任务的路途，完成一次时间在8-10分钟内。即便你的运气极差，基本拿不到プラチナインゴット（换金15万），每次战斗报酬的金块依然可以换的6万。路途中陆行鸟也有很高的几率会挖出换金道具，相比在圣堂门口刷金刚龟或者频繁挑战小龙龟，刷钱效率可提高一倍以上。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想13			2009年12月17日
	角色扮演	SQUARE ENIX	9240日元	日版
	BD-ROM	1人	720P	12岁以上

战斗系统的深层次讨论
将游戏圆满后的再次回顾总结

「通关后感言，战斗系统的心得体会。」

通过103小时的游戏，七曜终于将《最终幻想13》的奖杯达成白金，在视乎将游戏已经完美的这一刻，却领悟到FF13光纤的外表下，有着一个质朴的本质。无论玩家们觉得本作的战斗系统，如何出神入化，甚至到达了系列史上最高，但在本质上还是以ATB系统为原型，来进行改进、强化的，这里笔者就从ATB槽、CHAIN槽、阵型/职务和装备性能，四个方面来剖析FF13的战斗系统。

早在FF13未发售之前，笔者通过试玩版和相关报道就得出过结论——如果说FF10对阵强敌时，玩的是极限技，那么FF13对阵强敌时，玩的就是连锁攻击。这个结论是在09年4月体验过试玩版以后得出的。当时官方还没有公布CHAIN槽这个系统，笔者觉得制作人将一条ATB槽硬生生的砍为几段，其目的是为了让一次攻击



↑在对阵强力BOSS时，可以利用召唤兽的极限技攻击蓄积CHAIN槽。在这过程中角色也要尽量增长DRIVE槽。

行动中能施展出一套攻击动作。这个改变看似不难，但对于FF系列来说却是一次“革命”。要知道，系列之前的作品中，除了极限技之外，每次攻击都只能对敌人使出一招，通过这点的改变，却能在攻击时，对敌人使出一套连续攻击招式。因为ATB系统的精髓之一就是如何掌握好时间差来有效遏制敌人的行动，所以结合以上两点，笔者得出的结论就是FF13的基本战术就是，需要策略性的操控，运用连续攻击来遏制敌人的行动。

在游戏进程开始之后，笔者的猜测得到了证实。FF13是用ATB槽控制敌我双方的行动，而用CHAIN槽来控制攻击输出。还是先说ATB槽，ATB槽的精髓是速度和时间差。整个ATB槽是一个敌我双方共用的“无限运转”计时器，在一圈轮回转动中，我方最多有6个行动点，也就是最多拥有6段ATB槽。这6个点依次等比排列，玩家需要做的就是，操控出手的时机，是等长时间蓄积一连套攻击或大绝技，或者在濒死阶段及早行动救治是最基本的战术理念。在进阶的过程中玩家们会发现，并不一定时间点到了就必须出手，因为并不是只有你一个人在战斗，你还有两名同伴。在需要速战速决的战斗中，自然是装上自动加速和战斗一开始ATB槽全满的饰品最好，然后一拥而上，快刀乱麻将敌人砍为灰烬。然后在面对强敌时的持久战中，如何遏制其行动成为关键。像雷霆和云芳这种强力攻击型角色拥有挑空攻击，将敌人打成BREAK状态以后才能对其挑空，挑空后敌人的ATB槽将暂时停止运转，这样就能延迟其行动时间。当玩家可以出手的时候，如果AI所控制的同伴正将敌人挑到了空中，那么请暂时不要出手，等同伴的招式即将结束的时候再看准时间出招，与之前的攻击完整的衔接上，就能让敌人继续浮空，这就是玩家所追求的“浮空连击”。

除了把握好时间差，控制出手时机外，还要看清敌人行动规律来切换职务，先手转职应对。以静制动，再由守转攻，出手攻击敌人。除了先行用TP技侦查敌人的情报外，再就是利用加速和减速技能拉开敌我的行动时间差距。从FF4开始，加速和减速就一直是战斗的核心部分，一个操控时间的游戏，速度自然决定了运命。本作强化手的加速技能可以在战前使用烟雾来临时替代，但效果毕竟只能维持数分数。在持久战中，特别是战斗最后的决胜时刻，无论攻还是守，速度都是具有决定性作用的。以最终64号冥碑任务的BOSSウェルキンゲトリクス为例，在战斗收关阶段其频率超高的“魔旋风”攻击确实让人难以抵挡，非常考验玩家的反射神经。当烟雾效果消失后，玩家如果不用强化手的技能为自己加速、加攻防，那么就算玩家的反应神经再灵敏，也难以与其抗衡。弱化手的猛毒技能，可以说是非常关键的环节，如果想拿五星评价，将其毒死是非常“阴险”的一招。

CHAIN槽是本作中攻击输出的关键，如何快速蓄积CHAIN槽也是本作的关键战术之一。每名敌人都有CHAIN槽上限，当累积数值超过了CHAIN槽上限，敌人就会呈现BREAK状态。BREAK状态下，敌人都会暴露出弱点，被玩家们肆意蹂躏。本作的职务搭配组合看视千变万化，其实万变不离其中的是，不管怎么切换职务都是为了控制住ATB槽和CHAIN槽。强化手控制加速，弱化手控制减速，攻击手能维持住CHAIN槽的减缓，追击手能令CHAIN槽快速增长。如果攻击手、追击手攻击的同时，对敌人配上弱化手的弱心、弱守技能，那么CHAIN槽将会成倍的飞速增长。在敌人濒临BREAK状态时，身体和CHAIN槽就会泛红光，此时如果雷霆在场上，而且手持具有“早期BREAK”性能的武器，那么就能一击使敌人直接进入BREAK状态。这个性能是雷霆的专属武器上才有，是“ライオンハート”附带的技能。

这里笔者就来谈谈“早期BREAK”、“BREAK不可”和“LUCKY BREAK”这三种装备性能的关系。“早期BREAK”的作用前文就已经介绍了，而“BREAK不可”的作用是让CHAIN槽永久性维持不能BREAK的状态，听上去这个技能是个有些不可思议的负面技能，但也不尽然。前文就反复提到过，本作战斗的关键在于控制，掌握了如何将“早期BREAK”和“BREAK不可”两个技能结合起来运用就是一个成功控制CHAIN槽的战术典范。这里还是以例为证，第51号冥碑任务的BOSSスパルタクス的CHAIN槽耐久值高达999%，而且攻击输出更是非常凶猛。假如玩家已经将其CHAIN槽蓄积到了995%，即将打出BREAK状态，但这时又中了BOSS的大绝技“一切虚无”，一人阵亡，战局处于危势。既要救人又要维持好不容易蓄积起来的CHAIN槽，是不是非常头疼的呢。好吧，如果场上由AI控制的战斗人员手持有“BREAK不可”的武器，那么让其去继续攻击BOSS维



↑本作的战斗的关键之一就是掌握出招时机，维持住CHAIN槽，抓紧一切时间加速CHAIN槽上升。

持CHAIN槽，即使到达了CHAIN槽上限值也不会引爆，只是不停的闪烁红光。而自己则雷霆先救活另一名AI控制的队员，再利用有“早期BREAK”技能的武器一击引爆CHAIN槽，三人同时在BREAK状态下攻击BOSS，这样一来既保障了生命安全又维持了战斗效率，一举两得。而且本作中用来蓄积CHAIN槽到达BREAK状态的时间越长，那么在BREAK状态之后，其维持的时间也就越长。玩家可以先用给两名AI控的队员都装备“BREAK不可”的武器，让他们持续攻击敌人，到达CHAIN槽上限后依然继续攻击，然后再主控雷霆在恰当的时机一击引爆CHAIN槽，这么一来就能随心所欲的控制BREAK状态的发动和其有效时间了。“ブレイクバースト”这个技能在BREAK状态结束的瞬间，能够使出一击造成巨大伤害。笔者使用云芳，攻击力超过3800，装备源氏之小手，在BREAK状态结束瞬间使出其极限技，轻松打出999999的单击攻击伤害限界值。

最后说说“LUCKY BREAK”，这是一个连锁技能，除了拥有“BREAK不可”性能武器的第一形态和第二形态之外。其余武器都需要搭配アクセルサッシュ、エナジーサッシュ、イージーチョイス、ハントカタログ这四种饰品中同样的两个或者其中之二才会出现的性能。其效果是，不论CHAIN槽的数值处于多少时，能随机一击打出BREAK状态。说白了这是一个赌运气的技能，在对于很多敌人在非BREAK状态时是无敌的，而且其CHAIN槽的上限又非常高时，这个技能就能显示其价值了。

□文/七曜

游戏制作并非一件很轻松的工作，

樱井政博×神谷英树 年内特别对谈

互相的印象以及对企划书的看法。

樱井政博■（以下简称为樱井）曾经有数次见到过神谷先生，但一直没有机会和他正式的交流（笑）。

神谷英树■（以下简称为神谷）确实是这样啊（笑）。说起正式的交流，那还是在2009年的东京TGS展上。我觉得樱井先生的发言以及他制作的游戏真的给人以很专业的感觉。樱井先生不仅仅是游戏本身，对于游戏界也有很深的认识。

樱井■ 让我来形容神谷先生的话，可以用一个汉字来表示。“我”，这个汉字是作为一个制作人必须要拥有的“素质”。身为制作人，必须要了解自己，然后才能与其他人合作，共同开展事业。在工作中，神谷先生有着很强的行动力，并且他能做到公正严明，很少徇私。

神谷■ 那樱井先生在制作游戏时是怎样的呢？有“徇私”的情况吗？

樱井■ 恩，至少可以说是我没有制作自己要玩的游戏。虽然有时我也想融入自己的意识，但考虑到初级玩家们，就必须要先迎合他们的口味才行。我觉得，这种做法并不是一件坏事，而且我自己的想法也可以在其他的地方体现出来。

神谷■ 原来如此。实际上对于制作者来说，大家都是希望将自己的想法融入到游戏中去。这也是大家制作游戏的一个原动力。另外，还需要考虑的是玩家对游戏的反应，不知樱井先生制作游戏的原动力是什么呢？

樱井■ 我还是更加注重玩家们的想法。不过，在玩家之中，有些人的意见并不是对游戏的制作有利的。比如说，年龄过小的玩家，他们在网上发表自己的意见时，就经常会写一些很幼稚的问题，但这些问题并不影响大部分玩家正常的进行游戏。

神谷■ 这可真有意思。那请问樱井先生，关于产品说明书，你是怎么制作的呢？

樱井■ 制作上肯定是很用心的了。在制作中，经常的与队员们一起开会讨论。而且，还要不断的站在读者的立场上来进行修改。这方面的企划书也要写很多份的。

神谷■ 我在制作产品说明书的时候，就经常的写一些自己的“留言”，最后由同一小组的队员们一起来删减，修改。

樱井■ 我觉得，游戏的类型不同，产品说明书的制作方法也会有很大的区别。毕竟不能使用统一的方法，还是要做到随机应变才行。

神谷■ 那在制作中途，有追加的情况吗？

樱井■ 说到追加，貌似正相反。通常情况下还是删减的情况比较多。由于制作时会把范围铺的很广，所以为了满足成品的需要，还是要一删再删。而且还要考虑倒制作费用的问题嘛。从整体上来说，必须满足让玩家了解游戏各方面内容，除此之外，还要考虑制作成本的问题。最终在反复的修改后才能完成制作。

神谷■ 听到你的这番话，让我觉得自己所在的环境真的是很优厚。刚才我曾提到“我”这个字，这不仅仅是对个人而言。公司方面也要有“想做”的意见。将按照自己的意思去做东西以及环境上的良好优势重合在一起，才能让人真正的去发挥自己的全力。

樱井■ 你对制作人的印象如何呢？

神谷■ 作为一个制作人，他必须要能客观的去审视问题，经过严谨的思考、判断后再客观的去解决问题。即便他是个性格冷酷的人，也无所谓。只要他能用尽自己的全力去拼搏，这就是一个优秀的制作人了。

樱井■ 我与你所说的这种类型的制作人没有接触过。但是，我觉得能够与这样的制作人一起工作的话，可以积累不少的有益经验。

神谷■ 要是在一起的话，就少不了竞争的。换句话说，不仅仅是在游戏的制作中，其它的方面也是。从某种意义上来说，我也是很任性的。要是不得已非要自己去做的时候，我也会以没有时间了之类的借口，来让其他人代替我完成。这也算作是一种间接的解脱吧。

对于团队的管理以及相关经验

神谷■你在团队管理方面是怎么做的呢？

樱井■ 首先还是要有一个目标的。在明确了游戏的方向性后，可以节约大部分不必要的时间。企划书也要反复的修改，比如说，每个月都要进行一次团队发表会，在这个会议上进行相关的讨论。其中，有一半的内容是相互展示一下这些日子以来的成果。另一半则是相互了解一下各个小组都做了什么。通过这个会议，让大家对游戏的完成度能够有一个真实的认识。

神谷■ 我可能还是首先要关注各种企划书。在理论上达成一个共识之后，接下来再去看实际的东西。当实际的工作成果达到一定阶段后，整个团队就会非常有干劲的去工作了。我记得在制作《猎天使魔女》时，有一个从计时塔上落下的战斗场景，在这里就是团队成员经过了反复讨论，在达成一致的意见后，才顺利完成的。

樱井■ 那么说，这个场景是在初期时就顺利完成了？

神谷■ 对。初期时变是最终的完成型。

樱井■ 这种情况确实很少见。一般来说，重要的场景制作都是要经过反复修改，一直到最后才确定的。这在策划的战术上也是很常见的形式。

神谷■ 那樱井先生也是如此做的了？

樱井■ 基本上是这样的吧。按照惯例，在制作动作类游戏时，都要先将制作的舞台一分为二，然后根据细节再来调整难易度的平衡。

神谷■ 恩，记得原来三上（真司）先生也说过类似的话。实际上在开发的后半段才是最为困难的部分。说起来，樱井先生觉得动作游戏中最重要的部分是哪里呢？

樱井■ 那个，其实现在我正打算制作一个恋爱类的游戏（笑）。抛开这个玩笑

樱井政博
Masahiro Sakurai

70年出生于日本首都东京。有限会社SORA的首席制作人。曾经以制作过《星之卡比》系列和《任天堂全明星大乱斗》系列而获得了玩家们的一致好评。现今，樱井正在任天堂的新会社中担任重要职务。

但身为制作人就要学会苦中作乐！

话，我可能也无法做出一个很令人满意的答复。我觉得，最重要的部分还是剧情的展开。最理想的则是做成任何人玩的时候都能有不同的展开，这种严密性是我所追求的。

神谷 是吗。我个人还是更欣赏张扬个性的风格。我认为，那些得到了白金评价的游戏作品，都是有着让玩家产生"喜爱之情"的效果。正因为有着强烈的爱，才能有动力去认真的玩。不反对这种说法的片面性，但只要是能让玩家对游戏有了感情，那么就是一个良好的开始。

樱井 说到动作游戏，我觉得最近的动作游戏开始流行一种追求"痛扁"快感的风潮。让人觉得只是单纯的重视了爽快感。利用华丽的攻击特技以及简单的操作方法来爽快的将敌人殴打一顿。不能否认，这种游戏确实很刺激，但真的有意思吗？

神谷 确实是这样。在制作《猎天使魔女》时，我们也遇到过这种情况，并为此苦恼了好一阵子。利用回避之后进行反击的设定，是现在的动作游戏中常见的一种流行风潮。在游戏中如何很好的体现确是非常困难的……

樱井 《猎天使魔女》中，实现了让玩家牵制敌人，然后随着牵制回避然后再反击的系统吧。这个系统真的是让人体会到很大的乐趣。全新的游戏概念，能够让原本对动作游戏苦手的玩家改变想法，投入到动作游戏之中。再加上不断的简化操作难度，便能吸引更多的玩家了。不过，单纯的降低了游戏的难度绝对不是一件好事。而单一方向性，也会使得被吸引过来的大部分玩家感到乏味。由于游戏的开发是需要大量资金以及一定周期的，所以为了获得一定的销量而将游戏做成单纯的工业商品那就太可悲了。还有，由于大部分厂商都是朝着一个方向上前进的，这就需要大家都能做出自己的特色才行。

期待年轻人的成果

神谷 樱井先生下一个游戏想做什么呢？

樱井 呃，现在正在做的游戏，具体内容可是不便透露的……只能说，我正在考虑制作一款恋爱类的游戏。

神谷 那么，我也透露一下接下来要做的游戏吧。那将是一款音乐类游戏（笑）。没想到。我们两人接下来的工作内容，还是有很大差距的啊。实际上，对于工作内容不同的对谈，才会变得更加的刺激，有趣。

樱井 正是因为有差别，才会很有意思的。要是能让神谷A以及神谷B来加入到游戏制作中的话……

神谷 我也希望能够和樱井先生一起制作游戏，不过我们在工作中也许会打起来也说不定啊（笑）。

樱井 那么，我们就分为A组与B组吧，一队来制作地图画面，另一对来制作战斗场景。（笑）

神谷 虽然恋爱游戏与音乐游戏是分门别类的。但，要是在中途被告知取消的话，又该怎么办呢？

樱井 那就看当时的情况了。不过基本上来说还是要将自己的工作拼命完成的。我觉得应该找一个合适的理由，然后与众人交流一起去制作一个像样的游戏。比如说，即便是单纯的制作一个游戏的续作，那也会让我很兴奋的投入到工作中去。其实，真正在工作中，虽然我总是带有着"我"的意识，但并非时刻都要去展现出"我"来。对于赋予我相应职责的上级，我会持有感激之情，而对于愿意购买我所制作的游戏的玩家，我也表示感激。正是因为有这些人的存在，我才会全力的投入到工作中去。说起来，制作游戏的工作真的是一件快乐的事情。无论是做哪部分，我都觉得非常有趣。虽说真正制作的过程中，难免会遇到困难，但，换一种思维的话，困难其实也是一种"快乐"。还有，实际上缺个制作人也不是什么大碍。

神谷 啊？是这样的吗？

樱井 我觉得，就算自己不做游戏，游戏界也会很好的发展下去的。虽说制作中确实是收获了不少东西，但让人苦恼的事情也是不少的啊。接下来，该让年轻的一代来奋斗了。

神谷 恩，我总是觉得现在的年轻人没有那么大的积极性了。三上先生曾经对我说"不想去做《生化危机2》吗？"的时候，我立马就答应了。要是当时失败的话，可能早就收拾行李回老家了。（笑）如果当时没有同意的话，那就没有意义了。我进入游戏界的目的就是能做出好的游戏作品来。

樱井 身为一名游戏制作人，我还差的很远。"我"的意识只是一个方面。还有一些细节的地方，比如说产品说明书的制作上，就算是将其完成的很好，实际上的意义也并非很大。毕竟这是个本来就应该存在的东西。再看对于制作人的认识，现在我身边的20岁左右的青年，他们中并没有能够胜任的人选。不过，我还是愿意相信，他们可能是没有一个合适的机会展示自己的能力，要是有这个机会的话……

神谷 我曾经读过《赛尔达传说》的制作人宫本茂和《宇宙巡航机》的制作人远藤雅伸的对谈记事。这篇对谈记事中写道该如何成为一名合格的游戏制作人。并且指出，游戏界缺少的，就是真正对游戏界有爱的年轻人。对于这种说法，我个人是完全认同的。我自己在制作游戏的时候，希望能有更多的人来玩这个游戏。而我也在一个个游戏的制作中学到了很多的东西。现在的我，也是经历了一步步艰苦奋斗而走过来的。我相信，在玩游戏的人中，肯定会有因为感受到游戏独特的魅力，而想进入游戏界发展的年轻人。当某个玩家在体验到了全新类型的游戏后，能够引发他独到的感悟。这将会为游戏界带来新的希望。不过，当我给新人面试时，问他们"你喜欢什么样的游戏呢？"，他们的回答为"某某RPG"的话，我觉得他们就可以回家去继续玩他们的游戏了（笑）。



神谷英树 Hideki Kamiya

70年出生，日本长野县人。PlantiunGame株式会社所属的游戏制作人。曾经制作过《生化危机2》、《恶魔猎人》、《大神》等超人气游戏作品。而前不久由他负责制作的新生代动作游戏《猎天使魔女》也获得了玩家的认可。

现在业界需要的是原创风格的游戏！想法独到的玩家将成为次代游戏制作人！

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！ Game Release List

整体上看FF13的表现还是不错的，之所以批评的多也是因为人们是站在FF系列这个高起点来看，游戏本身固然存在着些许不足，但两周170万套的成绩在日本PS3普及量来看也算不易了，作为次世代第一款FF，玩家对其赞扬也好，批评也罢，是不是也能多一分包容呢？未来一个多月除了失落星球2延期外，其他基本变化不大，而下一个井喷日要等到3月18日之后。 □文/桔梗

PS3 PlayStation 3

2010年1月			
12	温哥华2010	SPG	SEGA
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
19	虚无黑暗	ACT	CAPCOM
26	MAG	FPS	SCE
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	最后的反判	RPG	日本一
28	魔塔大陆3 终结世界的少女诗歌	RPG	NBGI
28	极品飞车12（日）	RAC	EA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
28	MAG（日）	FPS	SCE
28	吃我子弹	FPS	d3p
2010年2月			
4	★星之海洋4 最后的希望 国际版	RPG	SQUARE-ENIX
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
18	滑板2（BEST版）	SPT	EA
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	真三国无双online-神将乱舞-	ARPG	Koei
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
18	暴雨	AVG	SCE
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV

XB360 XBOX360

2010年1月			
12	战地双雄	FPS	EA
14	闪点行动（日）	FPS	Codemasters
14	蝙蝠侠（日）	ACT	SQUARE-ENIX
26	★质量效应2	RPG	EA
28	★永恒的终结	RPG	SEGA
28	搏击之夜4（日）	SPT	EA
28	激爆职业摔角（日）	SPT	THQ
28	吃我子弹	FPS	d3p
2010年2月			
9	但丁的地狱	ACT	EA
9	生化奇兵2	FPS	2K GAMES
10	圣域2（日）	RPG	SPIKE
10	无主之地	FPS	MICROSOFT
18	★生化危机5 导演剪辑版	AVG	CAPCOM
18	Dante's Inferno-神曲地狱篇-	ACT	EA
25	★末路英雄 英雄们的乐园	ACT	MMV
25	圣战之翼2 黑色标志	STG	CAVE
25	无主之地	FPS	MICROSOFT

Wii W-i-i

2010年1月			
10	雪橇快手	SPT	SouthPeak Games
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
12	翻转的扭曲世界	ACT	Majesco
12	海军陆战队：现代城市战（美）	FPS	Destineer
14	生化危机 暗黑编年史（日）	FPS	CAPCOM
14	动物乐园	ETC	Playlogic
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
19	弹珠台名人堂	TAB	Crave Entertainment
22	永恒蔚蓝-大海的呼声-（美）	AVG	任天堂
26	龙之子 VS CAPCOM 终极全明星	FTG	CAPCOM
28	劲舞革命 音乐合身	MUS	KONAMI
28	★末路英雄2 垂死挣扎	ACT	MMV
2010年2月			
9	风来的西林（美）	ARPG	ATLUS
10	★疯狂世界（日）	ACT	SEGA
10	SEGA全明星赛车	RAC	SEGA
11	★斩击的REGINLEIV	ACT	任天堂
12	女孩生活（美）	SLG	Ubisoft
16	家庭聚会	ETC	D3
16	废墟迷宫 再见月之废墟（美）	RPG	Xseed
23	雪橇快手	SPT	SouthPeak Games
23	无尽之海 蓝色世界	SPT	任天堂
25	大怪兽格斗-终极竞技场-	FTG	NBGI
25	超级猴子球 平衡摇摆	ACT	SEGA

NDS Nintendo Dual Screen

2010年1月			
12	丹尼尔X 终极力量	ACT	ValuSoft
12	毁灭世界（美）	RPG	SEGA
14	高桥书店监修 SPI完美问题集DS 2011年度版	ETC	元气
14	最后的冬天 真夜中的约定	AVG	任天堂
15	秘密档案2	AVG	Deep Silver
18	海格力斯的荣光 魂之证明（美）	RPG	任天堂
21	怪物探索者	RPG	KONAMI
21	真战国天下统一 群雄的争乱	SLG	system alpha
22	魔法门（美）	RPG	Ubisoft
26	个人健身 男	ETC	Conspiracy
26	个人健身 女	ETC	Conspiracy
26	派对策划	ETC	UBI
28	★勇者斗恶龙6 幻之大地	RPG	SQUARE-ENIX
28	钢壳的雷吉奥斯	AVG	Gamebook
28	游戏书DS	AVG	broccoli
28	将棋世界 激指DS	PUZ	每日通信
2010年2月			
2	英雄的黎明（美）	SRPG	Majesco
2	病房2（美）	FPS	Renegade Kid
3	鬼魂力量 创世纪（美）	SPRG	Ingition
3	勇士：萨满的挑战（美）	ACT	SouthPeak
4	山川出版社监修 详说世界史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	山川出版社监修 详说日本史 小辞典追加版	ETC	NBGI
4	鲁邦三世 史上最大的头脑战	AVG	NBGI
4	超热血！大运动会	SPT	Arc system works
10	大家的便利店	SLG	Taito
11	猜谜魔法学园 双时空石	AVG	KONAMI
11	龙珠DS2 突击！红绸军	ACT	NBGI
11	网球王子：学园祭的王子	AVG	KONAMI
18	交响情人梦	ETC	NBGI
18	三国志DS3	SLG	KOEI-TECMO
18	堕天使的甜蜜诱惑 快感歌词	AVG	FURYU
25	寒蝉鸣泣之时 第四卷绊	AVG	Alchemist
25	少年鬼忍传	ACT	EA
25	★四狂神战记	RPG	SQUARE-ENIX
25	★无限边境EXCEED 超级机器人大战OG传说	RPG	NBGI
25	行列法律相谈所	ETC	NBGI
25	料理偶像	AVG	KONAMI
25	贤者世界	RPG	Jaleco
25	牧场物语 双子之村	RPG	MMV

PSP Playstation Portable

2010年1月			
9	★王国之心 梦中降生	ARPG	SQUARE-ENIX
12	寂静岭 破碎的记忆	AVG	KONAMI
14	剑斗士 起源（日）	ACT	Acquire
14	麻雀霸王	ETC	MC
14	铁拳6（日）	FTG	NBGI
21	★战场女武神2 加利亚王立士官学校	SLG	SEGA
21	魔法少女奈叶 便携版 -The Battle of Aces-	AVG	NBGI
28	真三国无双5：帝国	ARPG	Koei
28	★不可思议的迷宫 风来的西林3 便携版	ARPG	SPIKE
28	未来日记：第13位日记持有者	AVG	角川书店
28	★忍者活剧 天诛 红 便携版	ACT	FROMSOFT
28	11只眼睛 交叉十字	AVG	5pb
28	未来日记 第13人的日记所有者	AVG	角川书店
28	天空的皮罗特 天空之绊	RPG	Bestmedia
28	寂静岭ZERO（Best版）	AVG	KONAMI
28	极品飞车12（Best版）	RAC	EA
2010年2月			
4	噬魂者	ACT	NBGI
4	密室献祭	AVG	D3P
9	但丁的地狱	ACT	EA
11	海豹突击队 战术打击	FPS	SCE
18	银星将棋：携带版	ETC	SSJ
18	最后的伴侣：猫之俱乐部	AVG	D3P
18	传说中的勇者传说	RPG	角川书店
25	交错频道	AVG	FlyingShine
25	★喧哗番长4 一年战争	ACT	SPIKE
25	苍穹默示录	FTG	Arc System works
25	水之旋律2 绯之记忆	AVG	Cyberfront
25	大众网球：携带版	SPG	SCE

PS3 寒冷天气中尽情运动「温哥华2010」

由SEGA发行的体育运动游戏《温哥华2010》（Vancouver 2010）将在2010年1月12日上市，本作将会注重于创造"冬日运动的极速感觉"。除此之外将会创造一个奥运会主题游戏的新标准，Eurocom的主管Hugh Binns这样评价道。随着第一人称游戏的创新，本作将会提供更多的娱乐以及高质量的画面，给你完美的游戏之旅，值得一玩。



↑今年入冬天气可谓冰结，玩玩本作相信也别有一番味道，以毒攻毒嘛……

PS3/X360 带给你另一番感受的FPS「虚无黑暗」

由CAPCOM代理发行，Airtight制作的本作是由曾经开发过《血色苍穹》的人员所开发的科幻动作射击游戏，在游戏中玩家将有机会体验到动作和射击游戏中爽快的战斗感，同时也有大量太空中的战斗场面，玩家将利用角色背后的喷射器在广阔黑暗的太空中进行高速移动。游戏从制作到前期宣传都给人一种惊艳的感觉，值得FPS玩家关注。



↑利用角色背后的喷射器在广阔黑暗的太空中进行高速移动是本作一个亮点。

PSP「战场女武神2」带你领略名作续篇！



本系列原本是PS3上的一款很受好评的SRPG游戏，开发团队多数成员参与过名作「樱大战」的制作，但由于PS3的前作投资量巨大，但销量却不尽人意，所以其续作无奈移师PSP，但无论怎样，游戏素质应该还是能够有所保证的。而本作的舞台一改前作风格，主人公们是加利亚公国某所士官学校中的候补生，这次的游戏讲述的是这些新人们的故事。总之无论玩家是否接触过PS3的前作，在本作中都能得到相应的乐趣，值得推荐。

PS3 最大在线256人同时连机的「MAG」

以现代军事为主题的多人连线射击游戏「MAG（大规模行动）」。由知名射击游戏「海豹突击队」的开发厂商Zipper Interactive负责研发。玩家将可在多达256人的大型连线战役里，于多种地形搭配复杂的战术与敌人奋勇厮杀。256人的大型战役听起来似乎很疯狂，为了不让游戏演变成一场大混战，玩家们将被分配于8个小队中，在各队长带领下分别从不同路线推进，每个小队还设有单独的战略目标，就像是多人版的「海豹突击队」，鉴于如此，本作对于FPS爱好者来说值得一试。



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

北斗无双（Xbox360/PS3）/GT5（PS3）/兵不厌诈（Xbox360/PS3）/超级街头霸王4（Xbox360/PS3）/黑客链接（PSP）/回转寿司店（Wii/NDS）/龙腾世纪 苏醒（Xbox360/PS3）/怒火橄榄球（Xbox360）/质量效应2（Xbox360）/最后的战士（PSP）

火线点评 点评时下流行游戏软件

黑暗骑士 战火之怒，年初最火爆动作游戏

阿凡达，史上最震撼电影的游戏改编作品



天籁之音 聆听游戏音乐盛会

《怪物猎人》5周年音乐会（下部）

斗剧欣赏 国内外街机赛事

经典回顾斗剧07，国人扬威大胜KOF98！



游戏MV欣赏 游戏音乐录影带

《最终幻想13》主题曲真人MV欣赏

经典CG欣赏 回顾以往的经典影像

《大蛇无双Z》部分精彩CG过场动画



特别收录 光盘内附赠内容

《战场女武神》动画连载7–9集

20Min 《北斗无双》发售日期公开 《超级街霸4》新要素亮相

由KOEI制作，预定3月25日推出的《北斗无双》，现公布登场角色与传说篇的故事剧情新信息。《北斗无双》以核战浩劫后的末日世界为舞台，玩家将操作拳四郎、拉欧、雷伊等角色，施展传承超过千年的神拳，体验一击当千的战斗快感。游戏收录原作剧情的传说篇与原创故事幻斗篇2种游玩模式。由CAPCOM制作的《超级街霸4》，最近放出新终极连段示范与对战影片。本作承袭原作系统与内容并追加多名新参战角色与新终极连段招式，同时调整对战平衡度。更多新作视频，请读者留意本期"魅力抢眼秀"栏目。



15Min 黑暗骑士，年初火爆动作游戏 阿凡达，热映电影改编作品

《黑暗骑士：战火之怒》是一款结合了众多知名动作游戏要素于一身的美式冒险游戏。其拥有丰富的游戏内容，精美的人物设计、阴云密布的剧情、爽快激烈的战斗。在今年年初的游戏市场，绝对是绝无仅有的佳作。《阿凡达》游戏版是著名导演詹姆斯 卡梅隆的同名科幻电影改编而成的动作射击游戏，以Padora星球为背景，体验人类与外星人纳美之间的壮烈战争。本作的特色不是非常明显，到处都是效仿的痕迹。单独就游戏来说，本作确实没有什么亮点，不过结合近期热映的影片，估计玩家们就会有不一样的亲切感了。



5Min 续写华丽的乐章 FF13高清MV赏

每一次《最终幻想》新作推出的时候，人们除了关注游戏本身之外，还会非常关心新作的主题曲以及配乐，因为优美的音乐一直都是《最终幻想》系列的标志之一。本次的主题曲由刚刚19岁的女歌手菅原纱由理演唱，曲名为《因为有你》（《君がいるから》）。尽管曲风和以往有些差异，但旋律依然优美。本期就让我们一起来欣赏这支优秀的MV吧！



15Min 回顾曾经的辉煌 向往美好的未来

不知不觉已经过去3年的时间了，但喜爱格斗游戏并且一直关注日本斗剧比赛的中国玩家，大概永远不会忘记2007年那场令中国玩家自豪的一战！《KOF98》在国内有着超高的人气，并且因为在街机厅的占有率一直很高，所以国内的对战环境一直比较好。从另一个方面来说，国内的格斗高手水平绝对不低，只要有好的环境，我们绝对不会输给任何人！



15Min 聆听游戏中的美妙之声 《怪物猎人》纪念音乐会

说到音乐会大家一定会立刻想到诸如肖邦、贝多芬等盛大的交响音乐会，实际也有完全为广大玩家量身打造的交响音乐盛会哦。无论任何一款游戏都离不开音乐，更有甚者有些游戏音乐更被称为名曲，音乐是游戏灵魂体系的一个重要环节，当我们与敌人交战时耳边响起慷慨激昂音乐节奏，会自然产生一种亢奋情绪；当我们驰骋在广阔大草原时，悠悠飘扬的风琴声会让我们心情愉悦，这些都是游戏音乐带给我们的直观感觉，本次带来的是《怪物猎人》5周年的音乐盛会下部，现在让我们开大音量，闭上双眼静静地聆听吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010–64472729转401。

